

ÓLO
9€
Revista+DVD con demo
y un JUEGO COMPLET
100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD
REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
Nº. 134 • MARZO 2006
Micromanía 20 años 1985-2005
Micromanía
SÍ SERÁ EL ESPECTACULAR REGRESO DE LARA!!
TOMB RAIDER
LEGEND
n busca de la
ventura perdida
A EXAMEN
Todas las novedades
EL PADRINO
LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II
LOS SIMS 2 ABREN NEGOCIOS
RAINBOW SIX LOCKDOWN
Y MUCHAS MÁS...
ESPECIAL CUMPLIMOS 20 AÑOS
RETROMANÍA 1997
El reinado de las 3D
SOLUCIÓN COMPLETA
STAR WARS
EL IMPERIO EN GUERRA
¡¡Elige tu bando y conquista la galaxia!!
ANTES QUE NADIE!!
CRYSIS
GUILD WARS FACTIONS
Dos bombazos al descubierto!
REPORTAJE ESPECIAL
15 juegos de ESTRATEGIA
¡Elige tu favorito!


Decide la estrategia. Entra en acción.



¡MÁS DEPORTES DE MOTOR QUE NUNCA!
CONVERTIBLES
EUROCART
PICK UPS
MUSCLE CARS
STREET CIRCUITS
CLASSICS
EUROPEAN V6
V8 SUPERCARS
RALLY
DTM
FORMULA 1000
OFF ROAD
TRUCKS
RALLY CROSS
SPRINT CARS
GT
OPEN WHEEL
FORMULA BMW
GT LIGHTS
STOCK CAR
4X4 MONSTER SERIES
BAJA MOTORCROSS
YA A LA VENTA
TOCA RACE DRIVER 3
THE ULTIMATE RACING SIMULATOR
Derrota a tus rivales y compite en más deportes de motor de los que encontrarás en ningún otro juego.
"TOCA RACE DRIVER™3 DEMUESTRA QUE LA PERFECCIÓN PUEDE SER MEJORADA." Revista Oficial Xbox
"EL SIMULADOR DE CONDUCCIÓN MÁS SERIO, COMPLEJO Y COMPLETO DE PLAYSTATION®2" Revista Oficial de PlayStation®2
"LA SIMULACIÓN MÁS ESPECTACULAR EN SU GÉNERO." Micromanía
Disfruta de los efectos visuales del juego con Intel® Pentium® Extreme Edition.
Runs great on
www.codemasters.com/tocaracedriver3
12+
www.pegi.info
XBOX
LIVE
PC DVD
PlayStation 2
POWERED BY gamespy
Codemasters

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Tomás González (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Inés Mesa

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M.J. Cañete,
P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez,
A. Trejo, J. Moreno, D. Monge,
D. Monteiro, J. Traverso, D. Rodríguez,
J. Dombriz, D. de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Directora de Distribución
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Rosa Juarez

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L.
C/Aragón, 208, 3º-2ª 08840
Barcelona, España - Telf.: 934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A. de C. V.
Venezuela: Distribuidora Continental

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin cloro.
6/2006
Printed in Spain







HOBBY PRESS es una marca de
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

El regreso de un mito de los videojuegos

Bienvenido, un mes más a Micromanía. Y ésta es una bienvenida por partida doble. Por un lado a ti, y por otro... a ella, claro. Porque amigo, da igual la edad que tengas, que peines canas o seas un mozalbete imberbe, que lleves metido en esto del PC 15 años o que acabes de enterarte de que existe Micromanía... Es más, da igual que te gusten los juegos o que no, porque cuando aparece ella, Lara, la única e inimitable, hasta tu abuela sabe quién es.

Sí, ya sé que esto te va a sonar muy pedante pero es que, chico, es cierto: Lara Croft es el único personaje de los videojuegos –quizá, con la excepción de un sim– que ha trascendido su propia esencia y se ha convertido en un icono cultural más allá de las fronteras de un disco duro y un monitor. Un personaje que todo el mundo reconoce o cuya imagen, cuando menos, le suena.

Así que, con el regreso de la señorita Croft, a la que encima le han hecho sus arreglillos aquí y allá, le han diseñado una nueva y espectacular aventura, y encima la han dejado más guapa que nunca... ¡qué íbamos a hacer! Pues darle la portada de este número de Micromanía, claro.

Bueno, ya lo has visto según has cogido la revista. «Tomb Raider. Legend» ocupa nuestro puesto de honor este mes, tras el primer acercamiento que hemos tenido al juego. Es, además, un regreso que hay que festejar, porque la puesta al día de «Tomb Raider» promete ser sensacional.

Pero, como es habitual, prefiero no pararme demasiado en detalles, al menos desde esta página. Tiempo y mucha más información tienes más adelante para enterarte de todo lo referente al desarrollo de «Tomb Raider. Legend» –¡bienvenida otra vez, Lara!

Y yo, sigo con los contenidos de este mes. Porque sí, sí, sí... Hay mucho, pero que mucho más y muy bueno. ¿Empezamos? Ve abriendo boca con reportajes como el de «Guild Wars. Factions», la fantástica expansión/continuación de «Guild Wars», y «Crysis», un a-lu-ci-nan-te proyecto de los creadores de «Far Cry». Continúa con títulos como «El Padrino», «Los Sims 2 Abren Negocios», «Condemned», «La Batalla por la Tierra Media II»... ufff, ¡que no paran! Pero, ¡es que aún hay más! Sin embargo, prefiero que descubras por ti mismo esta auténtica "delicatessen" de Micromanía que este mes tienes en tus manos. Y no te olvides de revisar las fabulosas demos de este mes, con "cositas" como «Commandos Strike Force», o «Myst III Exile», ni de enviarme tus comentarios a mi dirección de email. Nos vemos el mes que viene, en Micromanía.



Nos encanta que vuelva un personaje como Lara Croft. Y a ti, ¿qué te parece su regreso?

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es



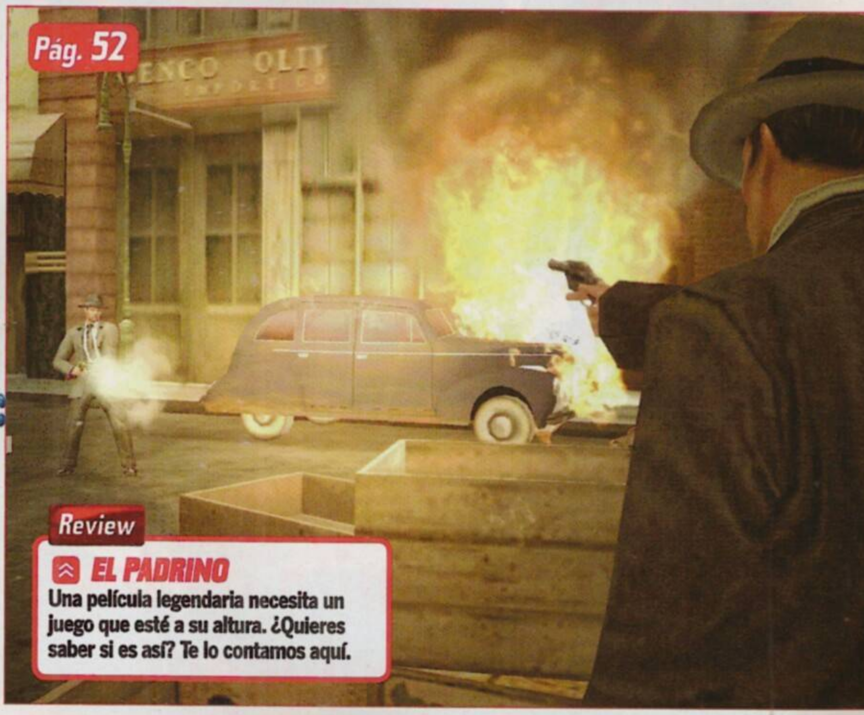


Pág. 138

Reportaje

GUILD WARS: FACTIONS

La primera expansión para este increíble juego de rol online ya está en marcha. ¡Descúbrela con nosotros!



Pág. 52

Review

EL PADRINO

Una película legendaria necesita un juego que esté a su altura. ¿Quieres saber si es así? Te lo contamos aquí.



Pág. 106

Reportaje

JUEGOS DE ESTRATEGIA

¿Eres el mejor estratega? Estupendo, porque aquí están los mejores juegos para tu afición favorita.



Pág. 94

Solución

STAR WARS EL IMPERIO EN GUERRA

¿La Fuerza no está contigo? No te preocupes, nosotros te explicamos cómo se conquista la Galaxia.

En este número

Revista Micromanía Nº 134 - Marzo 2006

Actualidad

8 **NOTICIAS**
Toda la actualidad del mundo del videojuego.

18 **PANTALLAS**
18 Medieval 2. Total War
20 Prey
22 El Código Da Vinci

Hablando claro

24 **EL BUZÓN**
Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

26 **LA RÉPLICA**
Para los que no están de acuedrdo con una nota.

Reportaje

28 **LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND**
Descubre cómo sera la próxima entrega de esta serie legendaria.

Primer contacto

34 **PREVIEWS**
34 Condemned
38 TimeShift
40 Full Spectrum Warriors 2
42 War on Terror
44 Th3 Plan

Reportaje

46 **CRYSIS**
Si «Far Cry» te sorprendió, «Crysis» te dejará de piedra.

A examen

51 **REVIEWS**
51 Presentación. Así Jugamos
52 El Padrino
56 El Señor de los Anillos La Batalla por La Tierra Media
60 Star Wars. El Imperio en Guerr
64 Los Sims 2 Abren Negocios
68 Fallen Lords. Condemnation
71 Empire Earth II
72 Rainbow Six. Lockdown
74 Tony Hawk's American Wasteland
76 Falcon 4. Allied Force
78 Nibiru
80 Urgencias
82 The Regiment
83 Gary Grigsby's World at War
84 La Prisión Online. Reincidentes

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!

¡¡De regalo!! DVD para PC con 10 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO



Este mes el juego completo «Myst III Exile», las revistas de 1997 en PDF, las mejores demos –«La Batalla por la Tierra Media II», «TimeShift», etc.– y mucho más...



Pág. 28

Reportaje

TOMB RAIDER. LEGEND

¡Es cierto! ¡Lara vuelve! Y, por supuesto, nosotros te contamos todos los detalles de su regreso.



Reportaje

CRYSIS

Ésta es la próxima genialidad de los creadores de «Far Cry». ¡Alucinante!

Pág. 46



Pág. 34

Preview

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

El motor de «F.E.A.R.» en el juego más terrorrífico que te puedas imaginar. ¿Estás preparado?

Grandes éxitos
86 RELANZAMIENTOS

Ranking
90 LA LISTA DE MICROMANÍA
92 VUESTROS FAVORITOS

Guías y trucos
94 LA SOLUCIÓN
94 Star Wars. El Imperio en Guerra
100 LA LUPA
100 Los Sims 2 Abren Negocios
102 El Señor de los Anillos La Batalla por La Tierra Media II
103 Rainbow Six. Lockdown
104 CÓDIGO SECRETO

Reportaje
106 JUEGOS DE ESTRATEGIA
Fantasía, historia, ciencia-ficción... da igual. Si es de estrategia, está en nuestra lista.

Sólo para adictos
114 LA COMUNIDAD
El lugar de reunión para todos los jugadores.

Retromanía
128 LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS
Nuestro viaje por el tiempo continúa y llegamos a 1997, el año de las tarjetas 3D.

Hardware
132 TECNOMANÍAS
132 Lo más nuevo.
134 Guía de compras con las últimas novedades.
136 Consultorio Hardware.

Reportaje
138 GUILD WARS FACTIONS
El mundo de Tyria se expande. Descúbrelo en exclusiva.

DVD Manía
126 EN EL DVD
Un juego original de regalo, las mejores demos, extras, previews y mucho más.

índice por juegos

Agatha Christie.................. Código Secreto 104
Age of Conan .... Noticias 9
Age of Empires III .... Reportaje 108
Ancient Wars: Sparta.................. Noticias 10
Battlefield 2: Deluxe.................. Relanzamientos 87
Battlefield 2: Euroforce.................. Noticias 10
Battlestrike: Call to Victory.................. Noticias 12
Black & White 2.................. Reportaje 106
Blazing Angels Squadrons of WWII .... Noticias 15
Blitzkrieg 2.................. Reportaje 107
Bloodrayne 2.................. Código Secreto 104
City Life.................. Noticias 12
City of Heroes.................. Noticias 8
Civilization IV .... Reportaje 110
Codename Panzers Phase Two.......... Reportaje 107
Combat Wings .... Noticias 12
Company of Heroes.................. Reportaje 111
Condemned.................. Preview 34
Crysis.................. Reportaje 46
Day of Defeat: Source .... Relanzamientos 86
Devil May Cry 3: Dante's Awakening .... Noticias 9
Diplomacy.................. Reportaje 110
Earth 2160 .... Reportaje 106
El Codigo da Vinci .... Pantallas 22
El Padrino.................. Noticias 9
El Padrino.................. Review 52
Empire Earth II: The Art of Supremacy..... Review 71
Empire Earth II: The Art of Supremacy.. Reportaje 109
ESDLA: La Batalla por la Tierra Media II.. La Lupa 102
ESDLA: La Batalla por la Tierra Media II.... Review 56
ESDLA: La Batalla por la Tierra Media II Reportaje 106
Faces of War.................. Reportaje 112
Fahrenheit.................. Código Secreto 104
Falcon 4: Allied Force.................. Review 76
Fallen Lords Condemnation .... Review 68
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers..... Preview 40
Gary Grigsby's World at War.................. Review 83
Gothic 2 Gold.................. Código Secreto 104
Gothic 2.................. Relanzamientos 87
Grand Theft Auto San Andreas ... Relanzamientos 86
Guild Wars. Factions .... Reportaje 138
Halo 2 .... Noticias 8
Hearts of Iron II .... Reportaje 110
Heroes of Might & Magic V.................. Noticias 10
Jet Storm .... Noticias 12
La Prisión Reincidentes.................. Review 84
Lara Croft Tomb Raider Legend.......... Reportaje 28
Legion Arena.................. Noticias 9
Legion Arena.................. Reportaje 107
Los Sims 2: Abren Negocios.................. Review 64
Los Sims 2: Abren Negocios.................. La Lupa 100
Los Sims: La Familia al Completo.. Relanzamientos 86
Manager de Liga 2005 .... Código Secreto 104
Medal of Honor. Airborne .... Noticias 8
Medieval Total War.................. Reportaje 111
Medieval Total War 2.................. Pantallas 18
Myst 3 Exile .... Código Secreto 104
Nibiru.................. Review 78
Northland .... Relanzamientos 88
Onimusha 3: Demon Siege .... Noticias 9
PC Liga .... Noticias 12
Prey.................. Pantallas 20
Prince of Persia Las Dos Coronas . Código Secreto 104
Quake 4.................. Código Secreto 105
Quake 4.................. Reportaje 124
Rag Doll Kung-Fu .... Código Secreto 105
Rainbow Six: Lockdown.................. Review 72
Rainbow Six: Lockdown.................. La Lupa 103
Red Orchestra: Ostfront 41-45.......... Noticias 12
Resident Evil.................. Noticias 9
Rise & Fall.................. Reportaje 112
Rise of Legends .... Reportaje 111
Rome Total War: Barbarian Invasion .... Reportaje 109
S.C.S. Dangerous Waters.................. Noticias 12
S.T.A.L.K.E.R.................. Noticias 10
Serious Sam 2 .... Noticias 10
Shattered Union.................. Código Secreto 105
Space Empires IV.................. Noticias 12
Sparta. Ancient Wars.................. Reportaje 112
Spellforce Gold.................. Relanzamientos 88
Splinter Cell: Double Agent.................. Noticias 10
Star Wars Galaxies Starter Kit .... Relanzamientos 86
Star Wars: El Imperio en Guerra .... Review 60
Star Wars: El Imperio en Guerra .... Solución 94
Star Wars: El Imperio en Guerra .... Reportaje 106
Supreme Commander.................. Noticias 10
Terrorist Takedown: Conflict in Mogadishu. Noticias 12
Th3 Plan .... Preview 44
The Movies.................. Noticias 10
The Regiment.................. Review 82
Tiger Wood PGA Tour 2006 ...... Código Secreto 105
Time Shift.................. Preview 38
Tony Hawk's American Wasteland .... Review 74
Tony Hawk's American Wasteland . Código Secreto 105
Trackmania Nations ESWC .... Noticias 1
Ufo Aftershock.................. Código Secreto 105
Urgencias .... Review 80
Urgencias .... Código Secreto 105
Vecinos Invasores.................. Noticias 9
War on Terror.................. Preview 42
Winter Challenge .... Noticias 9
X2: La Amenaza.................. Código Secreto 105
X-Men: The Official Movie Game .... Noticias 1



▲ El apartado visual de esta entrega en todos y cada uno de los aspectos, incluyendo detalles como la animación facial, significará un importante paso adelante en la serie.

«Medal of Honor: Airborne» llega para renovar la acción bélica

¡Ahora la guerra está en el cielo!

E.A. ha pensado en cómo dar nueva vida a la veterana serie «Medal of Honor» y se ha llevado la guerra a lo más alto: la acción comenzará cuando te ajustes el paracaídas...

Acción · EA Los Angeles · Electronic Arts · Finales 2006

En **«Medal of Honor: Airborne»** tomarás el papel de Boyd Travers, un soldado de primera clase de la **82 Division de Paracaidistas**. Lo creas o no, el hecho de que tu personaje sea paracaidista cambiará por completo el juego, y para bien. Para empezar, el inicio de cada misión arranca en el avión que te transporta al frente y, desde allí, debes escoger el lugar en el que dejarás caer tus huesos. Si todo va bien y controlas el paracaídas con habilidad, terminarás **tras las líneas enemigas**, un lugar poco o nada recomendable.

Y esto ocurrirá en multitud de misiones que te harán sobrevolar un montón de escenarios. Hoy **Sicilia**, mañana **Alemania**... haciendo honor a la serie, **«Medal of Hono[r] Airborne»** combinará de forma sobresa[liente] **fidelidad histórica y jugabilidad**. Lo[s] desarrolladores han consultado numerosa[s] fuentes para asegurar el realismo, –desta[cando] entre ellas como asesor militar al ca[pitán] Dale Bye– y este cuidado te sumergi[rá] de pleno en la **Segunda Guerra Mundial**.

Súmale a eso **el nivel gráfico de esta nue[va] entrega** así como el **espectacular sonid[o]** "marca de la casa", armas de todo tipo y [la] promesa de que los entornos por los que s[e] desplazará nuestro paracaidista ofrecerá[n] total libertad, sin rutas prefijadas. Apetecib[le] ¿verdad? Pues la mala noticia es que **hast[a] el final de 2006** no le echarás el guante, a[sí] que sólo te queda amenizar la espera saltan[do] desde las sillas de casa con una mochil[a] pesada para practicar. ¡Y con cuidado de ate[rrizar] sano y salvo! ■



▲ En «Medal of Honor: Airborne» las misiones empiezan ya desde el avión, cuando estás preparando tu salto en paracaídas.

«Medal of Honor» vuelve a mirar a la ambientación original de Normandía, y con un realismo mayor que nunca

«Halo 2», oficial para Windows, exclusivo para Vista

Jefe maestro... a la vista

Acción · Bungie · Microsoft · Sin confirmar

La continuación del juego de acción de Bungie, el título en Xbox más vendido de la historia, también tendrá versión PC, pero ésta será exclusivamente para Windows Vista, el S.O. de Microsoft encargado de suceder a Windows XP. «Halo 2» traerá consigo el contenido individual y multijugador de la versión Xbox, además de los mapas adicionales del «Halo 2 Multiplayer Map Pack» y la posibilidad de que los jugadores creen y personalicen niveles de juego para el modo multijugador. El argumento de «Halo 2» se inicia tras los acontecimientos del primer juego, cuando el Jefe Maestro regresa a la Tierra tras haber logrado destruir el planeta Halo. Allí se desarrollará la nueva acción, que promete ser trepidante, espectacular y con muchas horas de partidas y emociones por delante. ■





▲ ¿Qué tendrá «Halo 2» para ser tan deseado? Pues, entre otras virtudes, una calidad gráfica indiscutible.

«Destiny Manifest» te hará más poderoso

Así da gusto salvar el mundo

Rol · NCsoft · Friendware · Abril

¿Harto de vencer a los villanos con aburridos rayos de fotones una y otra vez? ¿O combatir el crimen en un barrio del que conoces cada farola? NCsoft viene en tu ayuda y te alegrará el día con «Destiny Manifest», la nueva actualización para «City of Heroes» y «City of Villains» que añadirá a tus hazañas (o malvadas fechorías) dos zonas nuevas, más misiones, nuevos poderes, opciones de personalización y tecnología gráfica mejorada. Y espera a saber lo mejor: se trata de una actualización gratuita. ■

▶ El mismísimo Lord Recluse estará presente en una de las nuevas zonas.

«Medal of Honor: Airborne» desplegará una amplia variedad de armas y equipamiento que también podrás modificar, y cuyos efectos son, en cada caso, muy diferentes.

Cuando aún estás en el avión, seleccionar con acierto el punto sobre el que lanzarte puede significar el éxito o el fracaso de la misión.

No sólo se trata de escoger bien dónde caer, sino de tener habilidad controlando el paracaídas para acabar cerca del punto elegido.

La cifra

5.000

...dólares es la multa establecida este año para los exhibidores del E3 cuyos stands anuncien sus juegos utilizando el reclamo de modelos femeninas demasiado ligeras de ropa. Si bien el reglamento contemplaba esta restricción, hasta ahora no se le había hecho caso alguno, y con la amenaza de las multas se intenta que se cumpla a rajatabla.

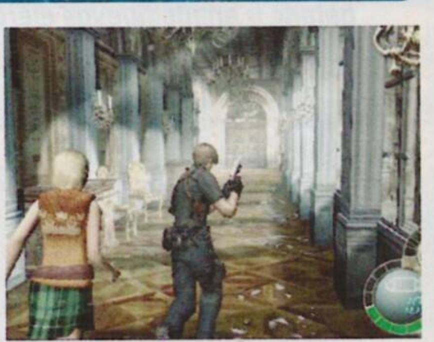
«Resident Evil 4» y Capcom se apuntan al PC

Avalancha de clásicos "japos"

Varios · Capcom · Ubisoft · Febrero 2006

Mediante la firma de un acuerdo entre Ubisoft y Capcom, la primera compañía distribuirá en el mercado europeo y norteamericano la versión PC de los videojuegos de la segunda, dentro de su sello Codegame. Los resultados no se harán esperar, con la llegada este mismo mes de «Onimusha 3: Demon Siege». El popular juego de acción combina en esta entrega los habituales escenarios del Japón medieval con la ciudad de París actual y cuenta en el reparto con la voz del actor francés Jean Reno.

La lista de lanzamientos iniciales se completa con dos juegos más: «Devil May Cry 3: Dante's Awakening Edición especial» y «Resident Evil 4», una de las mejores entregas de la legendaria saga, que no necesita presentación alguna.



«Resident Evil 4» es la última entrega de la serie mundialmente popular desde hace ya una década.



Espadas, demonios, ambiente gótico... así es el juego «Devil May Cry 3: Dante's Awakening»

últimahora



Los árboles de Cimmeria Los noruegos de Funcom está[n] entusiasmados con la tecnología "SpeedTreeRT", que ha[n] adoptado para crear los árbole[s] y plantas de «Age of Conan», [para] potenciar su realismo.

Legión de contenidos gratis. El juego de estrategia «Legion Arena» aumenta su oferta mediante una expansión gratuita, «Cult of Mythras», ya a tu disposición en la página www.slitherine.com/com.



Para amantes de la nieve «Winter Challenge» pretende hacerse con el trono de simuladores de deportes de invierno co[n] sus 20 pruebas y 110 pistas de [...] países. Desarrollado por Cyan[i]de, lo distribuye Friendware.

Una invasión de... ¿vecinos El próximo film de Dreamwork[s] "Vecinos Invasores", tendrá s[u] propio videojuego gracias a A[c]tivision, protagonizado por pe[r]sonajes como una tortuga, u[na] ardilla o una mofeta.



Apadrinando portadas. A[...] de contento posó David de Ma[r]tini, productor del videojue[go] «El Padrino», durante su visita [a] España, al comprobar que era [la] portada del número 132 de M[i]cromanía. ¡No es para menos!

Llegan nuevas razas. El exc[e]lente «Warhammer 40,000: Da[wn] of War» recibirá su segunda e[x]pansión en breve, sumando d[os] razas más a las cinco existent[es]. Una de ellas ya está confirmad[a], tratándose de los temibles y te[c]nológicos Tau.

El Termómetro

Caliente

Los juegos hacen historia. El documental "Hannibal" de televisión, sobre el legendario general Aníbal Barca, ha utilizado escenas del desarrollo de «Ancient Wars: Sparta». La experiencia ha sido tan satisfactoria que ambas partes, la compañía de documentales y la de videojuegos, han fundado juntos una empresa.

Dispara en castellano. Los miembros del clan DLAN, (**www.clandlan.net**) que se ocupan desinteresadamente de la traducción de juegos que se publican en inglés han llevado a cabo una nueva iniciativa con la traducción de «Serious Sam 2». ¡Genial!

Templado

Romero vuelve a la carga. El popular desarrollador John Romero, implicado en títulos como «Doom» o «Quake», un tanto de capa caída en los últimos años, quiere volver a primera línea de la actualidad. Ha fundado un nuevo proyecto para el desarrollo de un juego multijugador online del que, por ahora, no hay más que expectativas.

«The Movies», cine de verdad. Eso piensan en el festival de cine de Warrington en Gran Bretaña, donde organizan un concurso paralelo al festival para premiar cortos de menos de 5 minutos creados con el videojuego y con música y argumento originales.

Frío

«Splinter Cell» y «Heroes V», aplazados. Los habituales disgustos de cada mes, de nuevo retrasos de dos títulos de Ubisoft: «Splinter Cell: Double Agent» se retira sigilosamente hasta septiembre, mientras que la estrategia de «Heroes of Might and Magic V» no llegará hasta junio.

Otras dos demoras más. THQ nos da más razones para congelarnos, los retrasos de «S.T.A.L.K.E.R.» y de «Supreme Commander», el título de estrategia de Chris Taylor («Total Annihilation», «Dungeon Siege»...). Los dos estiran su plazo hasta 2007.

Los fundadores de Pyro se pasan al cine de animación

Animación made in Spain

Cine de animación · Ilion Studios · 2008



▲ En "Planet One" sus habitantes tienen dos antenas, ocho dedos, viven con la estética de la América de los años 50 y los seres humanos les dan mucho miedo.



▲ En "Planet One" vive Lem, el simpático alienígena vecino del astronauta Russ Baker, y quien intentará ocultar su llegada a las autoridades del planeta.

Los fundadores de **Pyro Studios** amplían sus actividades y se pasan al mundo de la animación, en el que quieren entrar, además, por la puerta grande. Ilion Animation Studios, estudio cinematográfico antes conocido como Render Boy, ha anunciado de manera oficial su primera producción, **"Planet One"**, cuyo guión es de **Joe Stillman** –quien cuenta con dos nominaciones al Oscar por los guiones de **"Shrek"** y **"Shrek 2"**– mientras que la producción está a cargo de **Ignacio Pérez Dolset** y **Albie Hetch**, productor de **"Rugrats en París"** y **"Jimmy Neutron"**. Cuenta con un presupuesto de más de 50 millones de dólares, está dirigida por **Jorge Blanco** y contará la historia de un astronauta en un planeta extraño, repleto de habitantes que le tienen pavor a una invasión "humanícola". ■

«Battlefield 2: Euro Force» amplía el campo de batalla y añade nuevos ejércitos

Europa entra en guerra

Acción · Digital Illusions · EA · 27 de febrero

En EA creen que es el turno del ejército europeo y por eso esta expansión para «Battlefield 2» añadirá armas, vehículos y soldados de las fuerzas militares europeas. En concreto, siete armas, cuatro vehículos –tanques Leopard 2A6 y Challenger 2, caza Eurofighter y el helicóptero Eurocopter Tiger– y tres mapas que llevarán el conflicto a un campo petrolífero, un cañón o a China. «Battlefield 2: Euro Force» se distribuirá exclusivamente a través de la página web de Electronic Arts **www.bfes.ea.com** mediante descarga, por el precio de 9,99 euros. ■



◄ Vehículos, armas y soldados europeos entran en combate.

¿Sabías que...

... una famosa serie de videojuegos de los años 90, «Little Big Adventure», podría renacer con una nueva entrega?



Su creador, Frederick Raynal, autor también de juegos como «Alone in the Dark», dio vida a una serie de dos aventuras que vendieron cientos de miles de copias en todo el mundo y que aún son recordadas por muchos aficionados que incluso promueven iniciativas para apoyar la publicación de una tercera parte. Con un poco de suerte, todos sus fans estarán de enhorabuena puesto que, según el propio Raynal, está teniendo contactos encaminados a ello y espera ofrecer noticias positivas muy pronto.

Breves

Steam aumenta catálogo. La plataforma online de Valve distribuirá el simulador naval «S.C.S. Dangerous Waters», «Space Empires IV» y el juego de acción bélica «Red Orchestra: Ostfront 41-45».



Carreras al alcance de todos. Nadeo ha creado una versión de «Trackmania» para la Copa Mundial de Deportes Electrónicos. «Trackmania Nations ESWC» es gratuito y está en **www.trackmanianations.com**.



FE DE ERRORES. El mes pasado se nos coló un error con los datos de la noticia sobre «Los Sims 2 Abren Negocios». El juego, desarrollado por Maxis, es distribuido por EA y llega a las tiendas el 1 de marzo.

«City Life» quiere nombrarte alcalde

Así es la ciudad del futuro

Gestión · Monte Cristo · Nobilis · Marzo

«City Life» es un título que te permitirá colocarte al frente de toda una ciudad para convertirla, poco a poco, en una importante **urbe del siglo XXI**. No sólo tendrás que diseñar redes de transporte, zonas industriales y residenciales, zonas verdes, lugares de ocio... sino anticiparte a los acontecimientos en la medida de lo posible y **prever los booms económicos o de natalidad, el tráfico, la contaminación, el paro...**

Para poder tomar las decisiones correctas, **«City Life»** te dirá el **nivel de satisfacción** de tus ciudadanos, sus preocupaciones, sus deseos, los ingresos y gastos de los distintos presupuestos... Si crece el nivel de insatisfacción puede desembocar en huelgas, manifestaciones o incluso terribles actos vandálicos.

«City Life» utiliza un motor 3D que permite una representación visual muy realista y un panorama en el que podrás desplazarte sin límites. Puedes sobrevolar la ciudad, rotar la cámara y recrearte en detalles como los **reflejos en los cristales de los rascacielos**... pero especialmente, puedes realizar zooms hasta una **vista de primera persona** en la que pasear por la ciudad como un ciudadano más. Mientras Nobilis nos trae este juego de gestión urbana, vete pensando cómo vas a diseñar la **ciudad del futuro**.



▲ Diseña y gestiona la ciudad de tus sueños, consiguiendo equilibrar ocio, industria, infraestructuras y calidad de vida, y mantener a tus ciudadanos satisfechos.



▲ ¡Esto sí es detalle! El potente motor gráfico de «City Life» conseguirá que veas tu ciudad desde lo más alto, o bien a pie de calle, como uno más de los ciudadanos.

Virgin Play nos trae más juegos

El desembarco de City Interactive

Varios · City Interactive · Virgin Play · 2006

Virgin Play distribuirá los lanzamientos de City Interactive, empezando con cuatro ya disponibles: «Terrorist Takedown: Conflict in Mogadishu» es un juego de acción que transcurre en Somalia, con fuerzas norteamericanas de élite combatiendo a los líderes terroristas de la zona. «Battlestrike: Call to Victory» es también un juego de acción bélica, pero ésta vez en plena 2ª Guerra Mundial. El tercer lanzamiento serán los combates contra cazas japoneses en el Pacífico de «Combat Wings» y, finalmente, «Jet Storm», un arcade que traslada el combate aéreo a los cárteles de droga en Sudamérica. Los cuatro títulos tienen el mismo precio: 14,95 € cada uno.



En «PC Liga» el fútbol es más que un partido

Podrás abarcar todo el fútbol

Deportivo Online · Disponible

Si quieres vivir y respirar fútbol a diario, la web «PC LIGA» pone a tu alcance una liga virtual en la que crear un equipo y gestionar cada detalle: fichajes, contratos, entrenamientos, cesiones... eso sí, lo único que no puedes hacer es ver el desarrollo del encuentro. De lunes a viernes se celebran los partidos y se actualizan las clasificaciones en este completo juego web en el que participan miles de aficionados y que además es gratuito y funciona en cualquier ordenador con conexión a internet. Pruébalo en **www.pcliga.com**



▲ Escoge y modifica la táctica y alineación de tu equipo en cada partido para adaptarla a tu rival.

En voz baja...

... el director James Cameron ha manifestado la intención de acompañar su próximo film con un juego de rol online que continuará la historia de la película. Se rumorea que podría ser una adaptación del popular manga "Alita, Ángel de Combate".



Alita, el personaje de Yukito Kishiro


La vida es móvil. Móvil es Vodafone.
Descárgatelos y cárgatelos sólo con Vodafone live!
Vodafone live!
Selecciona
Atrás
vodafone
Disfruta en exclusiva del nuevo videojuego "Worms II" usando todo tipo de estrategias contra tus pequeños enemigos. Además, sácale todo el partido a tu Vodafone live! con 3G con la versión en 3D.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Juegos
Y recuerda que sólo pagas 30 cénts. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.
Consulta tarifas en el 1444 o en www.vodafone.es/live
WORMS
THQ WIRELESS
También disponible para:
WORMS OPEN WARFARE
vodafone
Vodafone live! con 3G
Motorola E770V
Precio por descarga: 3€ para Vodafone live! Precio por descarga 3D: 4€ para Vodafone live! con 3G. Precio de navegación: 30 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb. Imp.ind. no inc. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Consulta tarifas en el 1444 o en www.vodafone.es/live





noticias

Los + esperados



¡Por fin, cambios en nuestra lista! **«El Padrino»**, que estará disponible a finales de marzo, abandona la lista. Pero su ausencia no deja un vacío porque el nuevo proyecto de Crytek, **«Crysis»**, ocupa su propio lugar, al final de la lista. Mientras tanto, 2.006 avanza cargado de emocionantes juegazos.

Parrilla de salida

Commandos Strike Force
MARZO 2006 · ACCIÓN · PYRO STUDIOS · PC
A puntito, a puntito... ¡Esto ya no hay quien lo pare! Estamos ansiosos y contando los días que faltan hasta que podamos ponerle las manos encima al nuevo trabajo de Pyro.



Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter
MARZO 2006 · ACCIÓN · UBISOFT · PC/PS2/GC/XBOX/XBOX 360
Un retraso de última hora nos hace esperar un mes más. Consolémonos pensando que la espera merecerá la pena o, al menos, eso es lo que parece.



The Elder Scrolls IV: Oblivion
MARZO 2006 · ROL · BETHESDA/TAKE 2 · PC/XBOX 360
Cada vez falta menos para que llegue el juego de rol más ambicioso de los últimos años. Sus dimensiones y su tecnología no dejarán a nadie indiferente, seguro.

Unreal Tournament 2007
PRIMAVERA 2006 · ACCIÓN · EPIC GAMES/MIDWAY · PC
Una serie de acción legendaria que vuelve a nuestros PCs, y parece ser que lo hará entrando por la puerta grande. ¿Tienes ya a punto todas tus armas?

Calentando Motores

Hellgate London
PRIMAVERA 2006 · ROL · FLAGSHIP/NAMCO · PC
Rol en primera persona de los creadores de un juego tan histórico y legendario como lo fue «Diablo». ¿Serán capaces de superarse a sí mismos con este nuevo trabajo?



Prey
JUNIO 2006 · ACCIÓN · HUMAN HEAD/3D REALMS/TAKE2 · PC/XBOX 360
Es tan impresionante como nos imaginábamos. Una jugabilidad de infarto y conceptos rompedores en un juego que promete revolucionar su género.

Splinter Cell. Double Agent
SEPTIEMBRE 2006 · ACCIÓN · UBISOFT · PC/PS2/XBOX/XBOX 360
Hemos ido a París, lo hemos jugado y nos hemos llevado una soberana sorpresa. Sam Fisher vuelve y lo hace en mejor forma que nunca.



Rise & Fall. Civilizations At War
2006 · ESTRATEGIA · MIDWAY · PC
A pesar del cierre de Stainless Studios el juego sigue en desarrollo, pero mucho nos tememos que todo este jaleo acabe afectando a su lanzamiento de alguna manera.

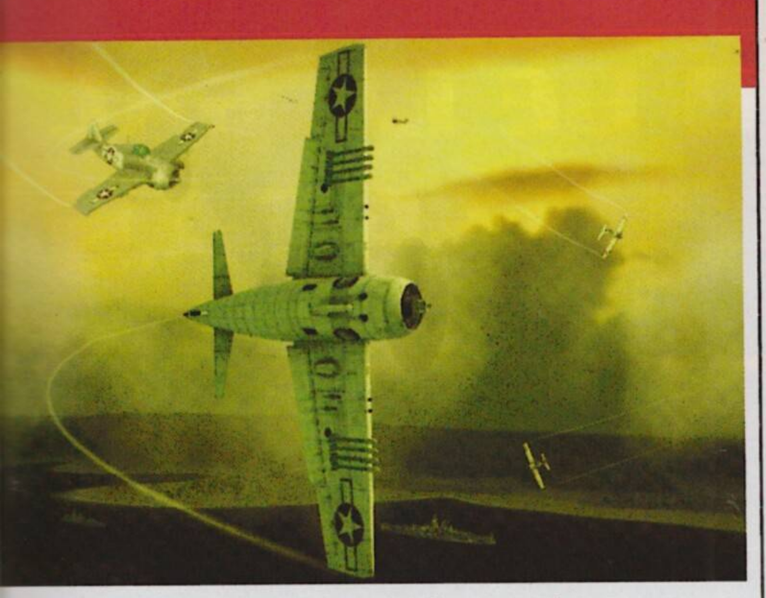
En boxes

Neverwinter Nights 2
2006 · ROL · OBSIDIAN/ATARI · PC
El listón está muy alto, pero Obsidian asegura estar a la altura del desafío. Las primeras impresiones, desde luego, son estupendas.



Medieval Total War 2
2006 · ESTRATEGIA · CREATIVE ASSEMBLY/SEGA · PC
La nueva entrega de la saga «Total War» vuelve con la promesa de llenar los campos de batalla con aun más miles de soldados.

Crysis
FEBRERO 2007 · ACCIÓN · CRYTEK · PC
Los creadores del magistral «Far Cry» vuelven a la carga con la nueva tecnología «CryEngine 2» y lo cierto es que las expectativas no podrían estar más altas.



«Blazing Angels», acción en lo más alto

La batalla está en el aire

Acción • Ubisoft • Marzo 2006

Los fans de los combates aéreos están de enhorabuena con «Blazing Angels Squadrons of WWII», que recreará las batallas más famosas de la 2ª Guerra Mundial mediante una campaña de más de 18 misiones y más de 50 modelos de aviones. Volarás sobre Inglaterra, Marruecos, Pearl Harbor, Midway, Tokyo... y elegirás entre 3 modos de juego individuales (Mini-campaña, Arcade y Duelo de Ases) y 3 más para un potente modo multijugador (Solo, Cooperativo y Escuadrón), con 10 tipos de juego que enfrentarán hasta 16 pilotos. Un elevado detalle gráfico, espectacular sonido y acción aérea realista pero con un control asequible convertirán a «Blazing Angels Squadrons of WWII» en todo un juegazo a punto de despegar. ■

Ahora toca «X-Men: The Official Movie Game»

Acción mutante

Acción • Beenox • Activision • Mayo 2006

Los X-Men siguen inspirando películas y videojuegos y el turno esta vez es para «X-Men: The Official Movie Game», un título de acción cuyo argumento corre a cargo del mismísimo Chris Claremont -famoso guionista de cómics y responsable de algunas de las mejores etapas de los X-Men- y Zak Penn, creador del argumento de las películas "X-Men 2" y, aún pendiente de estreno, "X-Men: The Last Stand". Tres serán los protagonistas, Lobezno, Rondador Nocturno y el Hombre de Hielo, que no sólo pondrán sus poderes a disposición del jugador, sino que podrán mejorarse gradualmente mediante el "Mutant Evolution System". El juego seguirá un argumento directamente relacionado con los hechos de "X-Men: The Last Stand" y ofrecerá combates y momentos de infiltración y sigilo. Desarrollado por Beenox («X- Men Legends 2: Rise cf Apocalypse»), llegará en mayo. ■



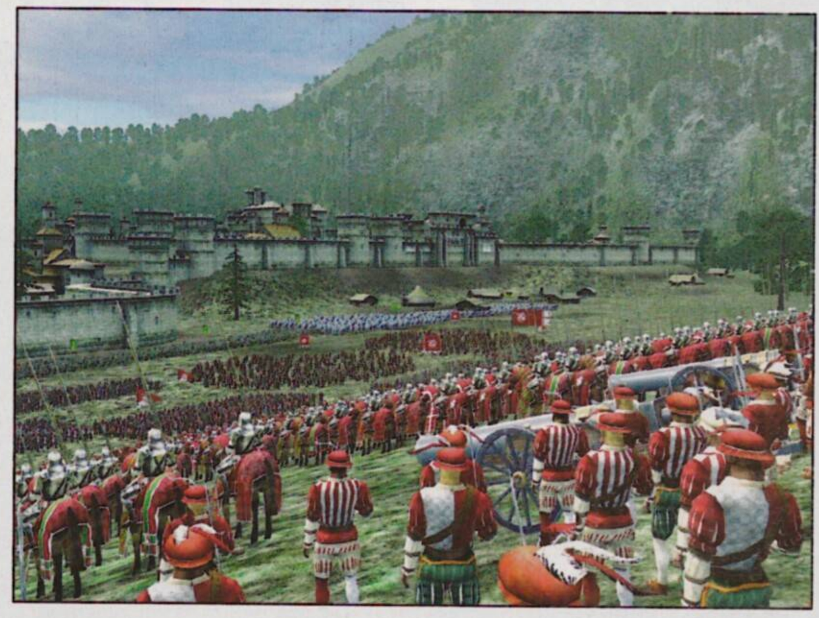
▲ Acción mutante en la que sacarás el mejor partido de los poderes de cada uno de los tres superhéroes protagonistas.

¡¡Guerra a los infieles!!

Medieval 2: Total War

THE CREATIVE ASSEMBLY/SEGA/ATARI · ESTRATEGIA · FINALES 2006

¿Quién teme a los infieles? O, mejor dicho, ¿quiénes son los infieles? ¿Musulmanes? ¿Cristianos? En total, «Medieval 2» te sorprenderá con más de 20 facciones diferentes, así que elijas la que elijas, enfrente tendrás a un "infiel". Eso, cuando no luches contra bandos enemigos de igual corte religioso. Pero, tranquilo, que si llegas a dominar el mundo conocido, podrás descubrir el Nuevo, cruzando el océano y combatiendo... ¡a los mismísimos Aztecas!





¡Esa catapulta, más a la derecha...! Calcula lo que vas a disfrutar con la nueva tecnología gráfica de «Medieval 2», sus nuevas facciones, sus nuevas unidades –¡más de 250!–, sus nuevas máquinas de guerra, sus asedios... Es lo que tiene abarcar cinco siglos de Historia, desde el s. XI al XVI. ¿Serás capaz de crear un mundo distinto al hoy conocido?



◄ **¡CHOQUE DE CIVILIZACIONES!** **Musulmanes, paganos, cristianos... Regresa a la Edad Media en «Medieval 2» y lucha para convertirte en el mejor estratega de tu época. Y si conquistar Europa y Oriente te sabe a poco... ¡salta a América y combate contra los Aztecas!** ■

▲ **¡Vuelve el espectáculo de la guerra total!** Y de la estrategia total y de la Edad Media más brutal, en la única segunda parte que ha conocido la serie «Total War» hasta la fecha. «Medieval 2» recogerá el testigo de su predecesor para devolverte al campo de batalla más impresionante, a los miles de soldados en plena batalla y a una época tan fascinante como salvaje. ■

▲ **Miles y miles de unidades a tu servicio.** Épica, espectáculo, brutalidad y realismo. To se dará cita, de nuevo, en «Medieval 2». Y, u vez más, tendrás que ser capaz de combati en el terreno de batalla, de usar tus recurso con habilidad y de hacer de la diplomacia, religión y el espionaje nuevas armas para prevalezca tu facción sobre las demás. ■

◄ **¡Más allá de las Cruzadas!** Así que eres de los que utilizan la cruz como un instrumento de guerra más, ¿no? Pues prepárate para una nueva era de Cruzadas, más allá de Tierra Santa. Musulmanes, ortodoxos, paganos... todos los que se enfrenten al Papa –y si hace falta, ya te encargarás tú de presionar al Papa– tendrán que probar tu acero. Y es que, saber que más allá del mundo conocido se extiende un nuevo continente entero lleno de paganos... ¡qué ganas de cristianizar... aunque sea a la fuerza! ■



Acción brutal de otro planeta

Prey

HUMANHEAD/3D REALMS/TAKE 2 · ACCIÓN · JUNIO 2006

NOS INVADEN... ¿Y TÚ NO HACES NADA? Sí, vale al prota le han pillado en un mal momento de su vida, pero si quiere salva el mundo y rescatar a su chica no le que otra... O bien, puede dedicarse al genial multijugador.... ¡que ya lo hemos visto!

▲ **¡No me ataques a traición, maldito!** Aunque la verdad es que no es a traición, pensándolo bien. Ya sabes que en «Prey» lo de arriba y abajo perderá su sentido tal y como lo conoces. Y es que jugar con la gravedad y hacer de techos y paredes un terreno más por el que correr, te va mostrar escenas... ¡alucinantes!

▲ **¿Tú qué eres? ¿Un fantasma?** Casi, casi... pero no te quedes mirándole, ¡que es otro jugador y te va a poner las pilas con su arco! En el multijugador también se usarán habilidades del modo individual, como el "spirit walk", o salir de tu cuerpo físico para pasearte por ahí de esta guisa.


VER PARA CREER.
7 Abril 2006

Leonardo y sus secretos

El Código Da Vinci

THE COLLECTIVE/TAKE 2 AVENTURA/ACCIÓN MAYO 2006

¿PODRÁS DESCIFRAR EL CÓDIGO? ¿Qué secreto es tan importante para traer de cabeza a medio mundo con un libro, una película... y un videojuego? Despliega todas tus habilidades detectivescas y prepárate para desvelar el misterio de la temporada.



De París a Londres... y a la capilla Rosslyn. Como su homónimo literario y cinematográfico, «El Código DaVinci» te llevará por media Europa para descubrir un terrible secreto que puede afectar a los mismos cimientos de la cristiandad... ¿estás listo para la mayor aventura de todo 2006?

Dos personajes contra las fuerzas más oscuras de la Iglesia Católica. Un profesor en simbología religiosa y una experta en criptología se ven abocados a resolver crímenes, descifrar códigos centenarios y luchar contra sociedades secretas que intentan preservar en la sombra el lado más oscuro de la Iglesia...

Una aventura con pedigrí. Por si la base de libro y película no bastara para conseguir una buena aventura, el estudio responsable del juego ha buscado la asesoría de un auténtico "gurú" como Charles Cecil, creador de la serie «Broken Sword». Toda una garantía.

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

¡Quiero parar un poco!

Soy un jugador de «World of Warcraft», me enganché con la demo que regalasteis y no lo he podido dejar, pero el caso es que seguramente tenga que parar de jugar durante una temporada y no quiero seguir pagando a lo tonto, pero me preocupa perder los progresos que he hecho con mi personaje. ¿Vosotros sabéis cuánto tiempo tengo hasta que Blizzard cancele definitivamente mi cuenta? ■ Jesús Barros



R. A día de hoy, Blizzard tiene el compromiso de conservar cualquier cuenta de usuario suspendida durante por lo menos seis meses. Es muy posible que si esperas incluso más tiempo, tu personaje siga estando allí cuando vuelvas a jugar –al fin y al cabo, a Blizzard le interesa que vuelvas a pagar, que no son tontos–, pero eso no está confirmado oficialmente, así que nosotros pensamos que lo mejor es no arriesgarse (además, después de haber jugado a «World of Warcraft», ¿quién podría aguantar más de seis meses sin volver a jugarlo? :-D)

El ocaso de la simulación



Os escribo porque cada vez veo menos simuladores de vuelo y los que sacan muchas veces están llenos de bugs o incluso no són más que simples "matamarcianos" en los que un avión de la 1ª Guerra Mundial dispara misiles inteligentes. Desde «Pacific Fighters» la serie «IL-2» esta parada, «Lock On» salió con fallos y necesitó un parche, incluso hay gente que dice que la dinámica de vuelo en «Flight Simulator 2004» no es realista. ¿Estamos asistiendo a los ultimos días de la simulación? ■ 5113nc3

R. Hombre, es cierto que la simulación no está pasando por sus mejores momentos pero, mira, esto viene siendo así desde hace años y una y otra vez el género renace de sus cenizas –aunque sea poco–. Además, tampoco está tan mal la cosa: acaba de salir «Falcon 4.0: Allied Force» (vale, será un poco un "refrito", pero como simulador parece que será impecable), o el inminente «Battle of Britain 2: Wings of Victory 2», que tiene una pista estupenda. Vamos, que te quedan muchas horas de vuelo todavía.

LA QUEJA
No es para niños

Creo que «Need for Speed: Most Wanted» es un juego genial, con montones de contenido, emocionante desde el principio hasta el final, súper jugable... Pero tengo que decir que me parece de risa que lleve un PEGI de +3, cuando se trata de conducir a lo loco, desafiar a la policía y chocar contra todo lo que se ponga por delante. ¿Eso se adapta a una edad de +3? ■ Ronaldo Vargas

Hombre, ponerle esa edad como clasificación PEGI se basa, sobre todo, en que no hay violencia explícita con seres humanos de por medio, sino "sólo" con vehículos. El sistema PEGI no es perfecto pero está claro que hay una incoherencia importante en este caso. Si los coches los conducen personas, «Most Wanted», sin duda, debería tener una clasificación para una edad superior.

Gente espontánea

Os escribo porque he mandado un par de fotos para aparecer como espontáneo en la revista, pero todavía estoy esperando que salgan publicadas. Yo ya imaginaba que el proceso de selección sería duro, pero, vamos, esto parece el cásting de Operación Triunfo. ¿Tan feo soy? ■ Gero Vidal

R. Tranquilo, que no es una cuestión de atractivo (comprobarás que muchos de nuestros espontáneos no son precisamente Mister España :-D), sino de un problema técnico. Resulta que las fotos que nos envías son planos lejanos y, además, contra un fondo muy oscuro. Por el formato de la sección, hay problemas en su reproducción. Mándanos mejor una foto en la que salgas bien grande y contra un fondo lo más claro posible, y verás como entonces pasas el "casting" sin problemas.

Queremos escribir

Somos un grupo de estudiantes universitarios que hemos descubierto que nuestra verdadera vocación está delante de una pantalla jugando videojuegos, y nos preguntábamos qué requisitos son necesarios para trabajar en una revista como la vuestra. ■ Abdali

R. Pues, aunque a veces lo parezca por lo bien que hacemos las cosas ;-) no hace falta ser diplomado en ingeniería del software ni ganador de dos premios Planeta y un Nadal. Basta con ser mayores de 18 años, que se os de bien escribir, os guste jugar con el PC y sepáis sobre juegos. Si además sois periodistas o estudiais para ello, mejor. Si cumplís estos requisitos, sólo tenéis que mandar vuestros datos y una prueba de vuestro trabajo a lacomunidad@micromania.es. Sencillo, ¿verdad?

Del PC al cine

El mes pasado un lector se quejaba de que todavía no se haya hecho una película decente basada en un videojuego, y yo creo que el problema está en primer lugar en los juegos elegidos, porque si sólo haces películas de juegos de acción, que no tienen apenas argumento, a la fuerza la película tiene que ser una castaña. Que hagan una película de «Fahrenheit» o de «Monkey Island», verás que diferencia. ■ Virginia Ortiz



R. Di que sí, que si se trata de contar una historia –y al fin y al cabo el cine va de eso– tiene más sentido coger una aventura clásica que no un juego como «Doom» que, reconozcámoslo, de trama va algo justito. Y luego también está, claro, a quién se la encargan, porque el dichoso Uwe Boll no hace más que cubrirse de gloria. ¿Os imagináis, por ejemplo, cómo sería una adaptación de «Maniac Mansion» dirigida por Tim Burton? ¿A que molaría?

LA POLÉMICA DEL MES
Demasiados requisitos

Me parece muy exagerado que en la "Guía de compras" estéis recomendando una GeForce 6600. Yo tengo una GeForce 2 MX400 y juego tranquilamente a «Call of Duty 2», «Doom 3», «FIFA 2006»... Vamos, que no entiendo el por qué de unos requerimientos tan altos. ■ Jesus Teijeiro

Nuestra recomendación se basa en que los juegos funcionen con la fluidez y calidad adecuada para disfrutarlos en condiciones, y aunque con tu tarjeta funcionen, muchos jugadores opinamos que el "sacrificio" en calidad gráfica que hay que hacer resulta excesivo. Desde luego, al final es una cuestión de gustos y si a ti no te molesta, pues oye, ese dinero que te ahorras, ¿no?



CARTA DEL MES

¿Y Quake 4?



Me sorprendió ver en el reportaje de los Mejores Juegos de 2005 que en la lista para votar el mejor del año no estaba «Quake 4». Lo peor es que sí estaban juegos como «The Movies», «Imperial Glory» o «Port Royale 2», que no le llegan a la suela de los zapatos. Es como si el año pasado hubierais descartado «Doom 3». Y además, antes que él hay tres juegos de acción bélica, que con poner «Call of Duty 2» hubiese bastado, porque al final son todos iguales. ■ Borja García

R. Ya imaginábamos que la selección de los 20 juegos finalistas iba a dar que hablar pero, ¡qué quieres!, con un año de juegazos como 2005 era imposible contentar a todo el mundo. Desde luego que «Quake 4» es estupendo, pero aunque tú no lo creas también lo son los juegos que mencionas y, claro, no era plan de dejarlos fuera. Lo bueno es que para eso están también las listas por géneros, para que podáis votar por más juegos y, al final, todo el mundo quede en su justo lugar.

Estrategia de las galaxias

Acabo de jugar a la demo que regalabais el mes pasado de «Star Wars: El Imperio en Guerra» y, la verdad, estoy impresionado. ¿Será posible que haya por fin un buen juego de estrategia ambientado en el universo Star Wars? Porque las anteriores intentonas –«Galactic Battlegrounds» y similares–, la verdad, dejaron bastante que desear. ■ Lord Sithius



R. Pues es verdad que con la montaña de juegos de acción de Star Wars que han ido apareciendo resulta bastante raro que los de estrategia se puedan contar con los dedos de una mano. Pero, vamos, puedes estar tranquilo porque ya hemos probado la versión definitiva del juego y, como puedes comprobar en este número, con su correspondiente review, se trata efectivamente de todo un juegazo. Si es que más vale tarde que nunca...

La Guerra Civil

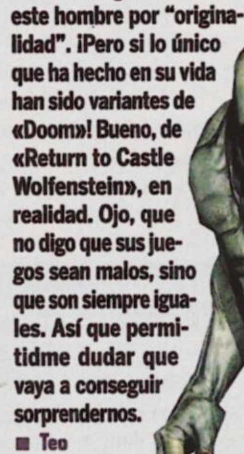
Hace un par de meses un lector escribía pidiendo juegos de acción basados en la Guerra Civil española y, puesto que no hay juegos completos, me gustaría recomendarle «1936, España en llamas», un mod de «Medal of Honor» realizado íntegamente por aficionados españoles que permite jugar tanto con el bando nacional como con el republicano. ■ Abel Renuncio Roba



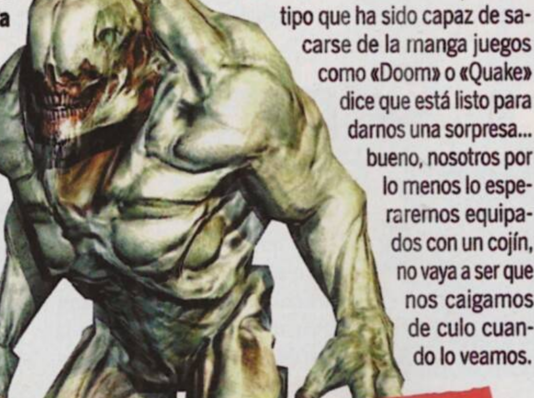
R. Está visto que allá donde quede un vacío por cubrir habrá siempre un aficionado con un SDK para rellenarlo :-) Pues nada, ahí queda la información para que los que deseen revivir esa parte de la historia de España puedan hacerlo sin problemas.

Carmack, el original

He leído en las noticias del mes pasado que Carmack está preparando un juego "muy original" y, la verdad, me gustaría saber qué entiende este hombre por "originalidad". ¡Pero si lo único que ha hecho en su vida han sido variantes de «Doom»! Bueno, de «Return to Castle Wolfenstein», en realidad. Ojo, que no digo que sus juegos sean malos, sino que son siempre iguales. Así que permitidme dudar que vaya a conseguir sorprendernos. ■ Teo



R. Si se tratara de otra persona seguramente tendríamos que darte la razón, pero, mira, tratándose de alguien como Carmack déjanos que le demos al menos el beneficio de la duda. Porque si un tipo que ha sido capaz de sacarse de la manga juegos como «Doom» o «Quake» dice que está listo para darnos una sorpresa... bueno, nosotros por lo menos lo esperaremos equipados con un cojín, no vaya a ser que nos caigamos de culo cuando lo veamos.



Tu opinión es importante

Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/Los Vascos, 17, 28040 Madrid. No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

FORMIDABLE



Por fin alguien se planta. Resulta que Uwe Boll, el "insigne" director de cine alemán –lee más abajo–, había dejado entrever la posibilidad de filmar la adaptación de «Metal Gear Solid». Afortunadamente, Hideo Kojima ha demostrado su amor por el séptimo arte y por los seguidores del juego declarando que "es imposible que Boll haga esa película". Pues menos mal.

LAMENTABLE



¡Vaya chapuza! ¿A quién se le ocurre darle a Uwe Boll la licencia de «Alone in the Dark»? Este buen hombre, que ha convertido en basura cinematográfica joyas clásicas del videojuego, ha hecho tal destrozo con «Alone...» que ha obtenido dos nominaciones para los Razzies (los "Anti-Oscar"): una para Tara Reid, como peor actriz, y otra para el propio Boll, como peor director.

preguntas sin respuestas

¿Por qué...

si los videojuegos "son tan malos", al 65 % de los profesores británicos les gustaría introducirlos en sus clases?

¿Qué...

hay de cierto en los rumores que apuntan que Tarantino (y no Ube Woll, ¡gracias a Dios!) podría dirigir una película basada en «Half-Life»?

¿Quién...

va a querer ir al E3, si resulta que la organización se ha puesto en plan talibán y dicen que lo mismo quitan a las azafatas de los stands?

¿Por qué...

nos cuesta creer que en España pueda pasar como en EE.UU., donde, según acaba de revelar una encuesta, uno de cada tres padres es usuario de videojuegos?

¿Cuándo...

dejarán las compañías de retrasar sus juegos –el último caso es el del próximo «Splinter Cell»– sin siquiera dar una explicación razonable por ello?

¿Cómo...

se va a gastar Blizzard la millonada que ingresa al mes con «World of Warcraft» y sus cinco millones y medio de usuarios? ¿Tal vez haciendo un «Diablo Online»?

¿Qué...

símbolo vamos a usar para identificar los botiquines en los juegos, ahora que la Cruz Roja ha pedido que no se use su logo en los mismos... una cruz rosa, quizá?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



Puntuación Micromanía

Excepcional

Me parece que se trata de uno de los mejores juegos de estrategia –o de táctica, si lo preferís– disponibles ahora mismo. Al suprimir los recursos y otras distracciones similares el juego te deja concentrarte en lo verdaderamente importante, como la planificación de las batallas o el despliegue de las unidades. ■Vicente Arjona





Sin duda se trata de un juego excepcional, pero para merecer la elevadísima nota que tú propones le falta, a mi entender, un punto más de calidad técnica. Tal como está las unidades resultan a veces demasiado pequeñas y es difícil distinguir unas de otras, algo que puede afectar a la jugabilidad.

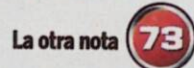
L.E.C. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

No es para tanto

No creo que este juego merezca la nota que le habéis dado. Yo creo que no está mal, que la sensación de velocidad está conseguida y que la variedad de pruebas es buena, pero me parece que le falta mucho realismo para ser un simulador deportivo de juegos de invierno en condiciones. ■Gerardo García





Es que no todos los juegos deportivos tienen que apostar necesariamente por la simulación. «Torino 2006», tiene una orientación totalmente arcade, en el que prima la diversión y la emoción por encima del realismo físico o la reproducción detallada de cada deporte. Y, desde luego, como arcade se trata de un juego estupendo.

A.T.I. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Una aventura clásica

No me parece nada bien que le bajéis la nota a un juego tan sólo porque su tecnología esté algo anticuada. En el género de la aventura, especialmente, el aspecto técnico pierde relevancia frente a una buena historia y a unos puzzles interesantes. ■Isabel De Pedro





Estoy de acuerdo en que la tecnología en las aventuras no es tan relevante como el guión, pero sólo si la jugabilidad no se ve afectada. Pero «Martin Mystère» es muy poco interactivo y su desarrollo a veces es de lo más tedioso. ■J.A.P. (Autor de la review)

Las Crónicas de Narnia 80

Puntuación Micromanía

Muy poca chicha

La verdad, después de haber visto la película esperaba mucho más de este juego. No es que esté mal, qué va, pero me parece que es demasiado corto y que su sistema de juego tampoco es muy elaborado que digamos. ■Gabriel Castillo

La otra nota 70



Es verdad que el juego podría haber sido más largo, pero hay que reconocer que mientras dura es divertido de verdad. Vale que no es el colmo de la complejidad, pero es que tampoco lo pretende y además la jugabilidad es muy elevada en todo momento, así que no veo motivo para penalizarle.

J.M.H. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

¡Qué exageración!

Vale que el juego es bueno, pero se os ha ido la mano con la nota. Entre lo rarito de la ambientación, lo disparatado de la historia y que encima está en inglés, a la hora de la verdad no hay quien se entere de qué va este juego. ■Víctor Benito

La otra nota 80

Que el juego esté en inglés es una faena, pero eso ya se ha tenido en cuenta a la hora de valorarlo, no creas. También es verdad que eso puede hacer difícil llegar a entender el juego, pero te aseguro que una vez que lo dominas, lo que de primeras te parece "rarito" y "disparatado" se convierte en original y divertidísimo.

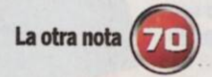
J.A.P. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Entretenido

Vale que no se trata del juego del año, pero me parece que «80 Días» merecía una nota mejor. Se trata de un juego muy variado y con una ambientación original y bastante conseguida. ■Ángel Álvarez





EN EL PUNTO DE MIRA

TOCA Race Driver 3



Puntuación Micromanía



Para jugar durante meses

¡Hacía años que no disfrutaba con un juego tan completo y variado! Y no hablo sólo de que técnicamente sea impecable, sino de que tiene tantos modos de juego y vehículos diferentes que te puedes tirar jugando meses sin repetir. ■ Francisco Del Campo

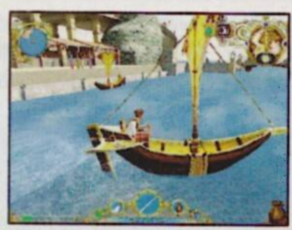
Es cierto que tienes juego para rato, pero tampoco hay que perder de vista que, a la hora de la verdad, todo se reduce a pilotar, o sea, que es una variedad relativa. Desde luego que es el mejor simulador de velocidad del momento pero a lo mejor le falta ese "puntito" de originalidad para acabar de "salirse." A.T.I. (Autor de la review)



Sólo para expertos

No se puede negar que tecnológicamente no tiene rival, al menos en los juegos de coches, bla, bla, bla. Pero lo que a mí me fastidia es su dificultad salvaje. Incluso en el nivel fácil me parece demasiado complicado. Creo que para ser tan bueno debería haber incluido un modo de juego más arcade, algo más parecido a «NFS: Most Wanted», por ejemplo. ■ Dolores Cano

Me extraña que digas eso porque, en mi opinión, una de sus virtudes es que se adapta muy bien a diferentes niveles de dificultad. Eso sí, se trata de una simulación, así que no parece muy justo exigirle un tono arcade tan alto como el de «NFS», también genial, pero con una orientación muuuuy diferente. A.T.I. (Autor de la review)



El problema con «80 Días» es que su jugabilidad es tan limitada que acaba por oscurecer cualquier otra virtud que, sin duda, el juego tiene. Es difícil disfrutar con la ambientación de un juego, cuando el control es impreciso, su desarrollo es lineal y previsible, además de que la interacción es inexistente.

J.A.P. (Autor de la review)

FULL SPECTRUM

WARRIOR™

TEN HAMMERS

LLEGA LA SEGUNDA PARTE DEL MEJOR JUEGO DE ACCIÓN TÁCTICA MILITAR

¿TIENES LO QUE HAY QUE TENER?







LIDERA UN AMPLIO RANGO DE ESCUADRAS
Infantería Ligera Norteamericana, Fuerzas Especiales Norteamericanas, Fuerzas de la Coalición Internacional

UTILIZA TÁCTICAS DE COMBATE REALES
Emboscadas, Estrategias de Combate, Cuellos de Botella a Través de 12 Niveles de Combate Intenso.

8 NIVELES/MODOS ÚNICOS MULTIJUGA
Cooperativo y Coalición Vs Fuerzas Opositoras.

WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM

PRÓXIMAMENTE











PlayStation 2









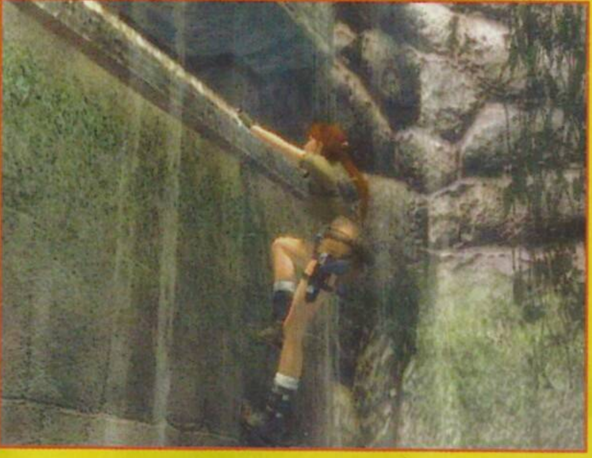




www.thq.com

¡CÓMO TE MUEVES, LARA!

»SALTA, CORRE, TREPA, NADA... Pocos personajes hay con más recursos a la hora de moverse que Lara Croft, capaz de llegar a los lugares más insospechados gracias a sus impresionantes habilidades. En «Tomb Raider Legend» Lara contará con un repertorio tan impresionante como siempre, pero sus animaciones serán mucho más realistas, con unas transiciones mucho más fluidas y naturales.





Una leyenda de la aventura

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

¡Lara vuelve!... Y con eso está todo dicho, porque si a estas alturas de la película no has oído hablar de Lara Croft o de la serie «Tomb Raider», una de dos: o llevas cinco años en una isla desierta, que es grave, o no has jugado un videojuego en tu vida, que es mucho peor.

Cuando nos enteramos que había un nuevo «Tomb Raider» en desarrollo nuestra primera reacción fue un poco escéptica, lo reconocemos. ¿Por qué? Pues porque, aunque los últimos títulos de la serie han sido buenos, la verdad es que empezaban a no estar a la altura de lo que esperábamos (¡Ay, Larita!, esperamos tanto de ti...)

Lo que sucede es que algo parecido han debido pensar también en EIDOS y para remediarlo han decidido dar un golpe de timón al rumbo de la serie. La medida adoptada podría definirse como una "revolución hacia atrás" y es que «Tomb Raider Legend» será un regreso al espíritu original de la serie apoyado, eso sí, por una tecnología espectacular.

El argumento, la ambientación, la jugabilidad... todo se ha revisado. ¡Incluso han "fichado" a Toby Gard, el genuino creador de Lara Croft! ¿El objetivo? Conseguir una aventura en que la emoción y la diversión sean las protagonistas... con el permiso de Lara, claro.

Recorre con Lara el mundo en busca de un misterioso artefacto y disfruta de la aventura en estado puro

CROFT, LARA CROFT

La acción del juego comenzará en Bolivia, donde encontraremos a nuestra intrépida aventurera, la doctora Croft, escalando una montaña para llegar a unas remotas ruinas. Al conseguirlo, Lara tendrá un encuentro inesperado con unos individuos que están a la caza de cierto objeto misterioso. Tras encargarse de ellos Lara decidirá continuar investigando y para ello tendrá que viajar a Perú, nada menos que al al templo escenario de su primera aventura, allá en el «Tomb Raider» original.

Al llegar descubrirá, en primer lugar, que el templo ocultaba muchos más secretos de los que pensaba y, en segundo, que un enemigo de su pasado, James W. Rutland, está buscando lo mismo que ella. A partir de ahí la historia nos llevará de un extremo a otro del globo, mientras nos enzarzamos con Rutland en una carrera tras uno de los artefactos más famosos de la historia.

MÁS AVENTURA

Como ves el argumento del juego será todo un homenaje a los clásicos del género, sin apenas concesiones para nada que ▸▸

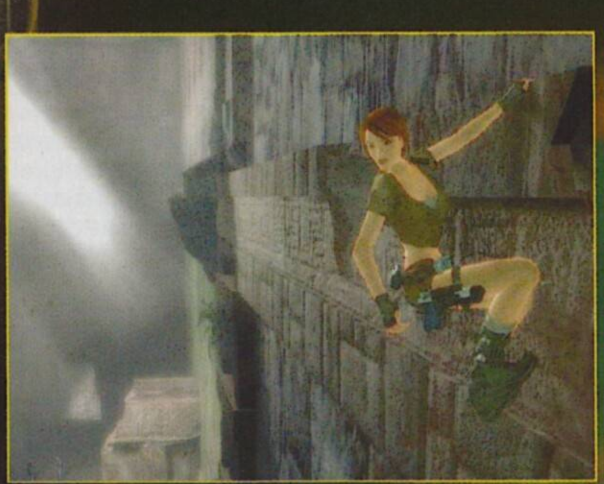
- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudios/Compañía:** Crystal Dynamics/EIDOS
- **Distribuidor:** Proein
- **Idioma:** Castellano
- **Fecha prevista:** Abril 2006
- *www.tombraider.com*

LAS CLAVES

- Te meterás –de nuevo– en la piel de Lara Croft para vivir una aventura repleta de acción.
- Los puzzles serán sencillos y directos: arrastrar cajas, mover palancas...
- Lara tendrá una gran gama de movimientos que serán más fluidos que nunca.
- Podremos usar varios objetos para ayudarnos en nuestra búsqueda.
- Será el juego más espectacular de la serie. ¡Lara tendrá una pinta increíble!

PRIMERA IMPRESIÓN

Vuelve la leyenda. Una mirada atrás en búsca del encanto de los juegos originales de la serie.

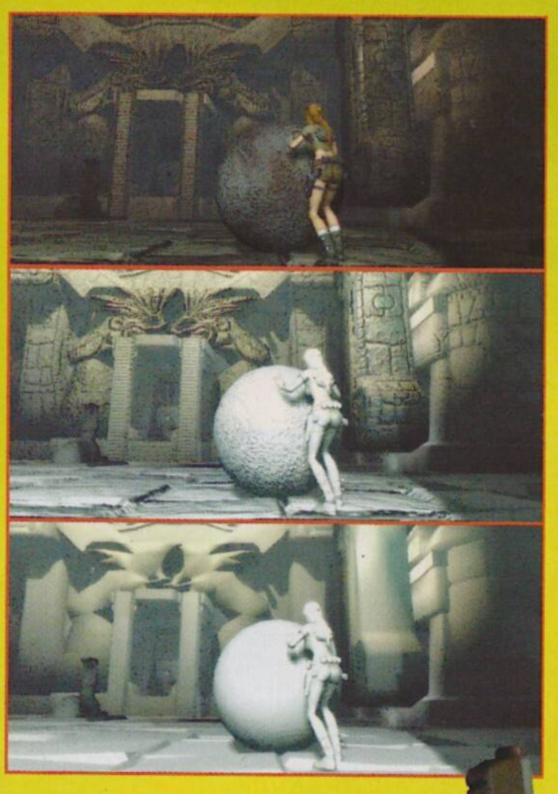


▲ ¡ASÍ ES LA AVENTURA! Colgada de una pared, en un templo en ruinas y con los enemigos esperando abajo... Este será el espíritu del juego.



▲ ¡BIENVENIDA LARA! Vuelve la serie «Tomb Raider» y con ella, claro, nuestra querida Lara. ¿Estás preparado para la aventura definitiva?

PASIÓN POR EL DETALLE



POTENCIA DESATADA. Los juegos de la serie «Tomb Raider» siempre han tenido unos acabados gráficos de gran calidad, pero «Legend» quiere batir todas las marcas. Para ello cuenta con un motor gráfico que aprovechará toda la potencia de las tarjetas de última generación.

PASO A PASO. El resultado puedes apreciarlo en las imágenes. La combinación de diferentes mapeados (en relieve, normal mapping...) con la iluminación por pixel en tiempo real, nos lleva desde un modelo 3D de baja resolución hasta un nivel de detalle impensable hace apenas unos años.

¿Y SI TIRO DE AQUÍ?



VAMOS A ARRASTRAR COSAS. En las últimas entregas de la serie el tema de los puzzles se había enrevesado un poco y eso para algunos disminuía la diversión del juego. En esta nueva entrega la cosa cambiará radicalmente, pues volveremos al espíritu de los juegos originales, con cajas para arrastrar, bolas que empujar... Para que nos entiendas: en el más puro estilo de las películas de Indiana Jones.



▲ MUÉRETE DE ENVIDIA, WILLY FOGG. La aventura de «Tomb Raider Legend» comenzará en Sudamérica, pero a partir de ahí tendremos que recorrer todo el globo, de un extremo a otro, en busca de un misterioso artefacto.



▲ PIENSA RÁPIDO. Los puzzles de «Legend» serán sencillos y directos. Más que exprimirse la cabeza, se tratará de ser ágil y rápido.

▸▸ no sea la aventura sin más; algo, por cierto, muy similar a lo que sucederá con su jugabilidad. Y es que en «Tomb Radier Legend» se reducirán con respecto a anteriores entregas los puzzles enrevesados o los largos diálogos, más propios ambos de las aventuras gráficas. Una vez más, el objetivo es reencontrarse con el espíritu de las aventuras originales de Lara y aunque por supuesto habrá abundantes diálogos –pues Lara estará acompañada en todo momento a través de su intercomunicador por sus dos leales ayudantes, Zip y Allister–, su misión será acompañar el desarrollo de la acción, no dirigirla.

Con los puzzles pasará algo parecido, pues en «Legend» serán más directos y sencillos de lo que lo eran, por ejemplo, en «El Ángel de la Oscuridad». Así, volveremos a arrastrar cajas de una plataforma a otra, a ajustar cristales para dirigir un rayo de sol, a empujar palancas... Vamos, pura aventura, al más clásico estilo Lara Croft.

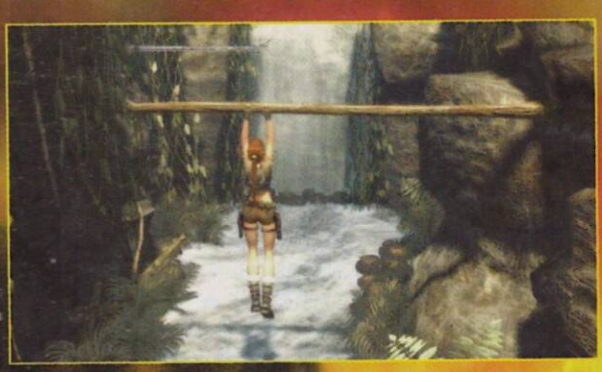
REGRESO A LA JUNGLA

Por supuesto, la ambientación también acompañará al argumento y a la jugabilidad en su búsqueda del espíritu original de la serie. Y es que aunque Lara volverá a recorrer multitud de escenarios, de un extremo a otro del globo, lo más destacado es que el juego se

Esta nueva entrega recuperará el espíritu original de la serie, pero con una Lara más madura y experta

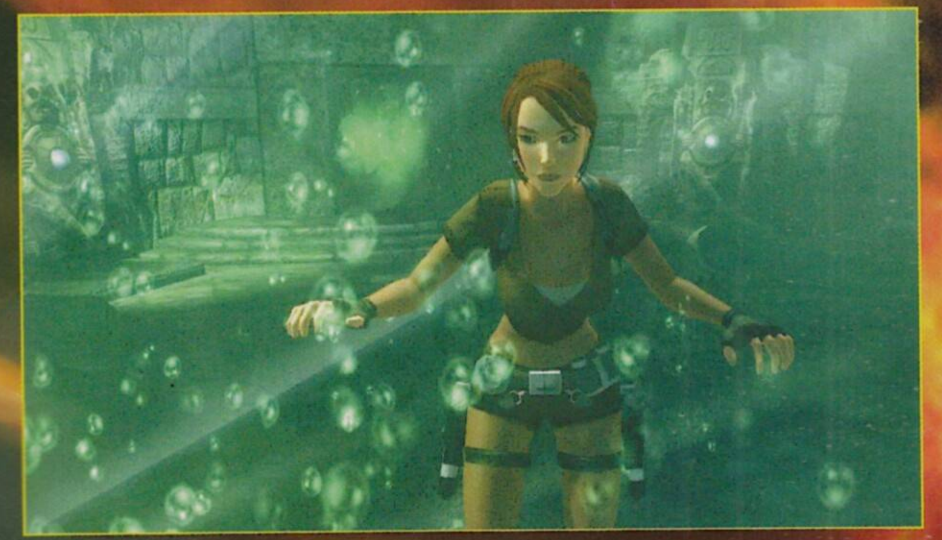


▲ UNA CHICA DE RECURSOS. Lara es el prototipo de aventurera por excelencia. Lo mismo te resuelve un puzzle, que se carga a unos enemigos, que te identifica una antigüedad azteca. Si es que la que vale, vale...





▲ ¿SE ME OYE? ¡CAMBIO! Gracias a su intercomunicador Lara podrá recibir información en todo momento de sus ayudantes, Zip y Allister.



▲ ¡QUÉ GUAPA ESTÁS, LARA! Como es habitual con cada entrega de la serie, el modelo de Lara verá incrementado enormemente su número de polígonos y su nivel de detalle. Vamos, que estará más guapa que nunca.



▲ FLUIDEZ TOTAL. Se está trabajando especialmente en mejorar la fluidez de las animaciones, para que el movimiento de Lara sea lo más realista posible.

Los movimientos de Lara, diseñados por el creador original del personaje, serán más realistas que nunca

desarrollará, una vez más, entre ruinas, junglas, estanques... Todo un repertorio de lugares en los que la aventura cobrará mucho más sentido. Plataformas desde la que saltar, paredes por las que trepar, cuerdas para balancearse...

Mil y un desafíos, en fin, a los que Lara podrá enfrentarse gracias a su enorme repertorio de movimientos, tan variado como siempre, pero en los que en esta ocasión se está haciendo especial hincapié en que resulten lo más fluidos y naturales posibles. Para conseguirlo las animaciones de Lara no se harán mediante captura de movimientos, sino que se diseñarán "a mano", tal y como se hizo en los juegos originales. Y, ¿adivináis quién es el responsable de hacerlo? ¡Premio!: nada menos que el ya mencionado Toby Gard, responsable de personajes, diseño de escenarios y animación del primer «Tomb Raider», que ha regresado a la serie para asegurarse de que Lara vuelve a la acción en mejor forma que nunca.

UN GRAN EQUIPO

Pero por si las habilidades físicas de Lara no son suficientes, contaremos también con la ayuda de la tecnología, que vendrá en nuestro auxilio una vez mas. Como toda aventurera que se precie, Lara contará con un amplio repertorio de dispositivos de todo tipo que nos harán las cosas más fáciles, tanto en la exploración como en el combate. Además de ▸▸

LISTA PARA TODO

UNA AYUDITA EXTRA. Aunque sin llegar a los extremos de James Bond, Lara nunca ha tenido reparos en recurrir a la tecnología cuando las cosas pintaban feas.

¡MENUDO ARSENAL! En esta ocasión la chica se ha soltado el pelo y va más cargada de "chatarra" que nunca. Armas, equipo, gadgets... Vamos, que ya estaba bien de arreglarlo todo dando saltitos y pataditas...

1. **INTERCOMUNICADOR** Un dispositivo para que Lara hable con sus ayudantes en todo momento.
2. **ILUMINACIÓN PORTATIL** Una linterna enganchada al tirante de la mochila, para no ocupar las manos.
3. **CABLE MAGNÉTICO** Nos permitirá alcanzar los lugares más recónditos y, además, se puede usar como arma contra los enemigos.
4. **BINOCULARES** Para ver de lejos, sin que te vean a ti.
5. **PISTOLAS DE 9 mm.** Las inseparables pistolas de Lara, "trucadas" especialmente para ella.
6. **GRANADAS DE HUMO** Porque a veces es mejor ser discreto...
7. **GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN** ... y porque otras veces no.



LAS OTRAS CARAS DE LARA

AL OTRO LADO DE LA PANTALLA. Una parte fundamental del fenómeno «Tomb Raider» son las modelos que, juego tras juego, se han ido poniendo en la piel de Lara. Hasta el momento han sido seis las chicas que se han calzado las botas y los calcetines blancos más famosos de los videojuegos.

¿CUÁL TE GUSTA MÁS? Seguro que tú también tienes tu favorita, pero reconocerás que todas tienen aptitudes de sobra para hacer estupendamente su papel.

RHONA MITRA
1997

Rhona fue la primera Lara y, por eso, siempre tendrá un huequito en nuestros corazones.



NELL MCANDREW
1998

Nell llegó poco menos que por sorpresa, pero para muchos sigue siendo la "cara" de Lara.



LARA WELLER
1999

Su llegada fue toda una revolución: más alta, más delgada, pero guapísima también.



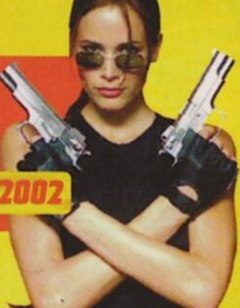
LUCY CLARKSON
2000

La cuarta Lara, no duró mucho en el cargo y, la verdad, todavía nos preguntamos por qué.



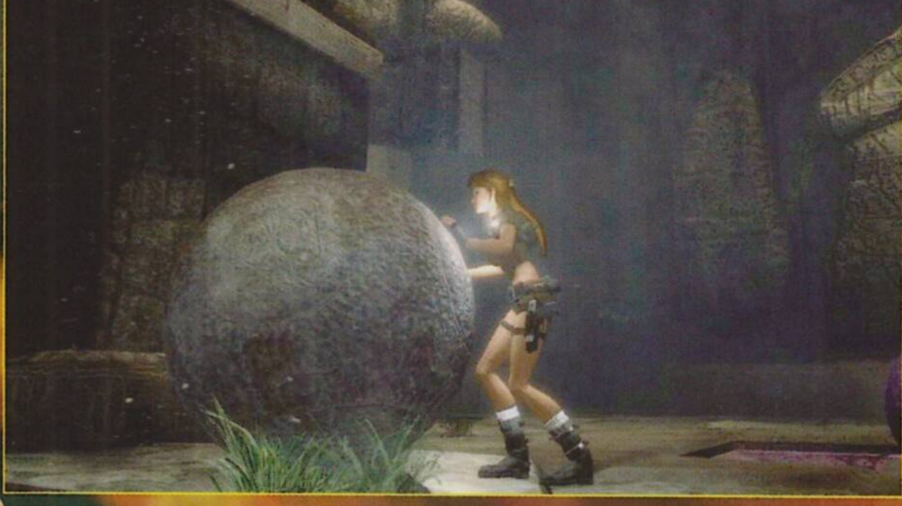
JILL DE JONG
2002

Esta modelo holandesa había sido la imagen de L'Oreal antes de convertirse en Lara. Está claro que ella lo vale...



KARINA ADEBIBE
2006

Inglesa, 20 añitos y un cuerpazo que quita el hipo. Será la nueva Lara hasta... ¿quién sabe cuándo?



▲ **¡ESTAS RUINAS ME SUENAN!** Una de nuestras primeras misiones en el juego será volver al templo peruano en que Lara vivió su primera aventura. Pero, ojo, que las cosas han cambiado y sus ruinas esconden ahora muchos más secretos.



▲ **REALISMO DE INFARTO.** El motor gráfico tendrá una enorme potencia. Los efectos luminosos, los reflejos o el nivel de detalle de los escenarios darán prueba de ello.

►► sus inseparables pistolas y el mencionado intercomunicador, Lara llevará también un potente gancho magnético equipado con un cable, una linterna, granadas de humo, unos prismáticos... todo un arsenal que nos sacará de más de un apuro.

TECNOLOGÍA DEL FUTURO

«Tomb Raider Legend», en fin, promete ser un homenaje al espíritu clásico de la serie, salvo en un apartado en el que romperá todos los moldes y que es, claro, el tecnológico. Y es que el juego, al parecer, incluirá todo tipo de lujos gráficos, lo último de lo último. Vamos, que nosotros lo hemos visto y os podemos asegurar que Lara va a tener una pinta increíble y que sus animaciones serán más fluidas y naturales que nunca... Sumad a eso unos impresionantes escenarios realizados con un nivel de detalle asombroso y el resultado es un juego que amenaza con saltar todas las marcas habidas y por haber.

¿Os gusta la aventura? ¿Queréis emociones fuertes? Entonces ya podéis ir reservando un hueco en vuestra agenda, porque Lara vuelve a nuestros PCs, y a una chica así no hay que hacerla esperar, ¿verdad? ■ J.P.V.

Habrá montones de puzzles que, eso sí, serán más sencillos y directos que los de las anteriores entregas

- Género: Acción
- Estudios/Compañía: Monolith/Sega
- Distribuidor: Atari
- Idioma: Castellano
- Fecha prevista: 31 de marzo
- www.condemnedgame.com

Condemned Criminal Origins

¡¡Prepárate para pasar miedo!!

¿Miedo? ¿Nosotros, que hemos bregado con Alma, que hemos recorrido Racoon City y Silent Hill? ¿Nosotros vamos a tener miedo de unos pocos yonquis? No hombre, no. Ni por asomo. Y ahora, si nos disculpas, vamos a cambiarnos los pantalones...

LAS CLAVES

- Combinará mucha acción, aventura y un argumento digno de un thriller cinematográfico en el que el terror estará por encima de todo.
- Podremos recoger todo tipo de objetos y usarlos como armas en los combates cuerpo a cuerpo.
- Tendrá diez largos niveles, todos ellos con terroríficas ambientaciones.
- La IA de los enemigos será muy avanzada.
- El juego utilizará la misma tecnología gráfica de «F.E.A.R.»

PRIMERA IMPRESIÓN

¡Un susto detrás de otro! Acción muy bien pensada, para que pases mucho, mucho miedo.

Si perteneces a ese colectivo, extrañamente numeroso, de gente a la que le gusta pasar miedo y que disfruta recibiendo sustos, seguramente ya sepas que Monolith –creadores del pavoroso «F.E.A.R.»– preparan su regreso a nuestros PCs con «Condemned», una espeluznante combinación de acción y aventura en primera persona. Pues bien, nosotros hemos tenido ocasión de jugarlo y te podemos asegurar que la cosa tiene muy buena pinta... terroríficamente buena.

SOSPECHOSO DE ASESINATO

Nuestro personaje, el protagonista del juego, es Ethan Thomas, un agente del FBI especializado en asesinatos en serie. Un día, investigando uno de estos casos, un criminal roba nuestra arma y la utiliza para matar a dos policías, convirtiéndonos automáticamente en sospechosos. A partir de ahí el juego se volverá una carrera contrarreloj para atrapar al asesino, en la que recorreremos escenarios de todo tipo mientras nos enfrentamos a terroríficos drogadictos y mutantes empeñados en hacerse un abrigo con nuestro pellejo.

Hay un criminal suelto, pero para capturarlo tendrás que enfrentarte con todos los psicópatas de la ciudad

Para enfrentarnos a ellos tendremos que recurrir a las armas que nos vayamos encontrando por los escenarios, desde trozos de tubería hasta tablones con clavos o hachas contra incendios. Y es que habrá armas de fuego, sí, pero muy pocas y sin apenas munición, porque el juego estará enfocado, sobre todo, hacia el combate cuerpo a cuerpo.

¿A qué se parece?



Silent Hill 4

En los dos juegos prima el terror psicológico, conseguido con una estupenda ambientación.

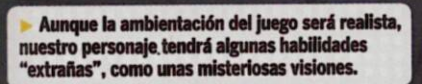


The Suffering

Otro juego de acción en el que abundan los combates con horribles enemigos.



Eres sospechoso de un asesinato y para demostrar tu inocencia tendrás que acabar con los peores criminales de la ciudad.



Durante el juego encontraremos pistas que podremos investigar y analizar.

¿Sabías que...

...los desarrolladores fueron a edificios y almacenes abandonados, para realizar bocetos sobre los que basar la ambientación del juego?



Contaremos con un aparato de descargas que nos permitirá robarles las armas a los enemigos.

Aunque la ambientación del juego será realista, nuestro personaje tendrá algunas habilidades "extrañas", como unas misteriosas visiones.

La idea es que tengamos que acercarnos a los enemigos y que haya que forcejear (podremos incluso quitarles sus armas para usarlas contra ellos) sin poder refugiarnos en la seguridad de un disparo desde 25 metros. Si a esto le añadimos una IA muy desarrollada en los enemigos, que se esconderán tras las esquinas para emboscarnos o que incluso buscarán nuevas armas si les arrebatamos las que tienen o huirán para esconderse si la cosa se les pone fea, el resultado, desde luego, promete ser terrorífico, con combates intensos y, sobre todo, muy violentos.

UNA DE SUSPENSE

Pero, ojo, que esto no quiere decir que se vaya a tratar de un "matamata" sin más, porque precisamente «Condemned» promete destacar por su argumento, digno de un thriller cinematográfico. En la búsqueda del asesino ▶▶

¡GRISOM, TE NECESITO!



COMO EN "CSI". Una parte importante del juego será la investigación y recogida de pistas, para lo que el juego pondrá a nuestra disposición todo tipo de dispositivos de última tecnología que nos permitirán enviar nuestros hallazgos a un laboratorio donde serán analizados en el momento. No se trata de verdaderos puzzles, pues el juego nos indicará siempre la presencia de una pista y nos dirá también que aparato tenemos que usar, pero estos datos serán imprescindibles para desvelar el misterioso argumento del juego. Contaremos, por ejemplo, con una linterna de luz ultravioleta, que nos mostrará las huellas de los sospechosos, o con un detector de gases con el que podremos rastrear las pistas más escondidas.

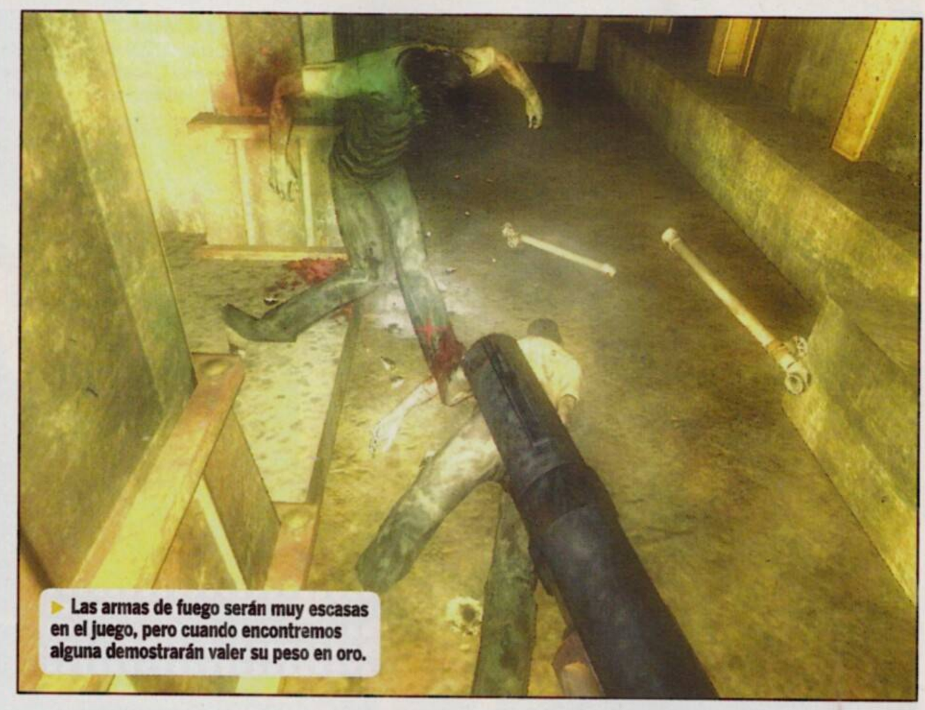
ÍNTIMO Y PERSONAL



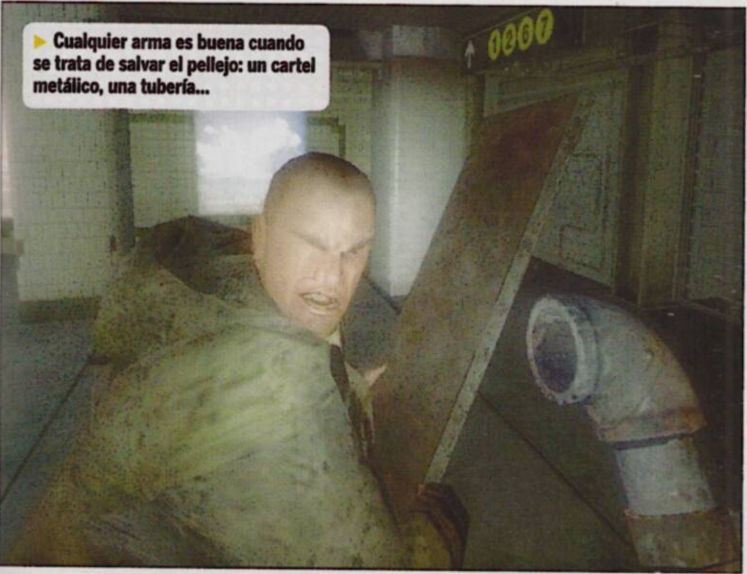
◀ UN ARSENAL AL ALCANCE DE TODOS. Aunque podremos encontrar algún arma de fuego, la idea central del juego es que los combates se resuelvan cuerpo a cuerpo. Afortunadamente, los escenarios estarán repletos de objetos contundentes para recoger, como tablones o tuberías, así que no andaremos escasos de armas.



◀ ¡MENUDO SUSTO! Lo que está claro es que es mucho más terrorífico que te salga un yonqui detrás de una esquina con una tubería en la mano y que tengas que pelear con él a hachazos durante diez angustiosos segundos, que un encuentro con un zombi resuelto de lejos y de un solo disparo en la cabeza, ¿no os parece?



▶ Las armas de fuego serán muy escasas en el juego, pero cuando encontremos alguna demostrarán valer su peso en oro.



▶ Cualquier arma es buena cuando se trata de salvar el pellejo: un cartel metálico, una tubería...



▶ La oscuridad será casi absoluta, así que necesitaremos una linterna para poder avanzar en la aventura.

¿Sabías que...

...en el pasado E3 «Condemned» fue reconocido como uno de los juegos más aterradores de toda la feria?

▶▶ iremos descubriendo lo que se esconde tras una plaga de crímenes que asola la ciudad, sobre los asesinos en serie que investigamos e, incluso, sobre unas misteriosas habilidades que nuestro personaje resulta tener.

COMO EN "CSI"

Para poder llevar a cabo esta búsqueda contaremos con una lista de instrumentos digna de los chicos de "CSI", aunque, eso sí, el sistema para usarlos será bastante sencillo, pues el juego nos avisará cada vez que haya una pista cerca para investigar. Una de las consecuencias del peso del argumento en el juego será que el desarrollo de «Condemned» será básicamente lineal, y es que aunque los diez niveles que compondrán el juego serán bastante largos, nuestro camino por ellos estará casi siempre perfectamente marcado. La únicas opciones de exploración se reducirán a encontrar una serie de objetos escondidos en cada nivel (pájaros muertos y chapas de metal), que, de reunirlos todos, nos harán ganar una medalla, una especie de "mención honoraria".

TENDRÁS MUCHO MIEDO

Por supuesto, un juego de este tipo no podría sostenerse sin una ambientación excepcional, y, en ese sentido, parece que los chicos de Monolith están haciendo estupendamente "sus deberes". El asombroso motor gráfico de «F.E.A.R.» se está usando para conseguir localizaciones claustrofóbicas (túneles de metro, alcantarillas, edificios abandonados...), con un nivel de realismo enorme que las hará aún más terroríficas.

Todo esto, combinado con una iluminación oscura y llena de sombras, que nos obligará en todo momento a llevar encendida nuestra inseparable linterna, y con un sonido angustioso –repleto de murmullos, ruido de pasos, voces entrecortadas...–, promete dar lugar a uno de los juegos más agobiantes y terroríficos de los últimos tiempos... Así que, dinos, ¿te atreverás con él? ■ J.P.V.

El juego apostará por el combate cuerpo a cuerpo, con palos, hachas y tuberías, sin apenas armas de fuego



- Género: Acción
- Estudios/Compañía: Saber Interactive/Atari
- Distribuidor: Atari
- Idioma: Castellano
- Fecha prevista: Marzo 2006
- www.atari.com/timeshift/

TimeShift

Tiempo para la acción

Imagínate que pudieras viajar en el tiempo... Podrías saber los resultados del fútbol antes que nadie, nunca tendrías problemas llevando las películas al videoclub... Sí, bueno, y serías invencible, pero eso no es tan importante...

LAS CLAVES

- Viajarás a una realidad alternativa y lucharás con hordas de enemigos, armado con poderes alucinantes.
- Podremos parar, ralentizar y rebobinar el tiempo, aunque no de manera continua.
- El sistema físico del juego será excepcional y nos permitirá conseguir efectos alucinantes al jugar con el tiempo.
- Tendrá más de 30 niveles diferentes.
- Podremos usar hasta 10 armas distintas, cada una con 2 modos de fuego diferentes.

PRIMERA IMPRESIÓN

Acción original. Una jugabilidad basada en el manejo del tiempo y diferente a lo visto en el género.

Los viajes en el tiempo son un recurso habitual en muchísimos juegos. Últimamente algunos se han atrevido a "jugar" con él («Max Payne», «Prince of Persia»), pero ninguno ha llegado a donde promete llegar «TimeShift», un juego de acción en que el podremos manipular el tiempo como si fuera una cinta de vídeo.

REGRESO AL... ¿PRESENTE?

Nuestro personaje en el juego será el coronel Michael Swift, un piloto de pruebas al que en el año 2.007 le encargan la tarea de probar la primera máquina del tiempo, viajando a 1911. El caso es que el viaje va bien, pero al volver a su época resulta que se encuentra con una realidad alternativa de ambientación "steampunk" –una especie de mezcla entre la época victoriana y la ciencia ficción–, gobernada por un misterioso tirano que pone precio a nuestra cabeza.

Evidentemente algo ha sucedido en el pasado que ha cambiado la historia y nuestra misión, claro, será averiguar qué ha pasado e intentar remediarlo, aunque para ello tendremos que enfrentarnos a todo un ejército mientras cruzamos hasta 30 niveles, ambientados por todo el mundo.

> **Tus enemigos son interminables, pero tú tienes el poder de controlar el tiempo, así que, ¿quién podrá detenerte?**

PODER ILIMITADO...

¿Complicado? Lo sería si no fuera porque guardamos un as en la manga: el traje cuántico, un dispositivo que nos dará unas asombrosas habilidades para manipular el tiempo, congelándolo, rebobinándolo o ralentizándolo. La gracia del asunto es que a diferencia de lo que sucedía, por ejemplo, en «Prince of Persia», en «TimeShift» nuestro personaje permanecerá fuera de la corriente temporal, y ese sencillo detalle nos proporcionará enormes poderes.

Imaginaos, por ejemplo, que estamos cruzando el mapa y nos ve un enemigo. Pues podremos rebobinar el tiempo hacia atrás, de manera que no nos habrá visto y, por tanto no nos recordará. O, mejor aún, podremos congelar el tiempo, ir hacia él, robarle el arma y dispararle con ella. ¿Que nos disparan un misil buscador? ¡Pues

¿Sabías que...
...crear los efectos de parar y ralentizar el tiempo fue fácil, pero el de rebobinarlo costó mucho tiempo y trabajo?


La Historia está patas arriba y tú misión será arreglarla. Por supuesto no lo vas a tener fácil, pero seguro que te ayuda el poder controlar el tiempo.


Cuando tus poderes temporales estén recargándose tendrás que recurrir a las simples pero efectivas armas de fuego.

¿A qué se parece?



Prince of Persia 3

En los dos podremos manipular el tiempo, pero en «TimeShift» tenemos más control sobre él.



Half-Life 2

Otro juego de acción en primera persona con una ambientación de ciencia ficción.


Para alcanzar la victoria tendremos que recorrer más de 30 niveles diferentes.


¿Que te están disparando? Pues nada, paras el tiempo y te apartas a un lado. ¡Verás qué cara se le queda!

da igual! Ralentizamos el tiempo y lo esquivamos, o lo paramos del todo y lo abatimos a tiros. Lo mejor es que el juego tendrá un sistema físico tan avanzado que podremos estirar estas habilidades hasta extremos sorprendentes. Por ejemplo, si queremos subir a un lugar elevado podríamos lanzar una granada a una cornisa para que caiga al suelo, subirnos a ella y "rebobinar" el tiempo para que vuelva a su lugar original. Impresionante, ¿no?

...PERO SIN ABUSAR

Eso sí, para que el juego no sea un paseo militar estas habilidades sólo se podrán usar durante un corto periodo de tiempo y luego tendremos que esperar a que se recargue la energía temporal que las activa. Así, mientras las habilidades estén disponibles será como jugar en una especie de "modo dios", pero cuando están recargándose nuestro comportamiento tendrá que ser mucho más defensivo.

Quedan todavía muchas cosas por ver de «TimeShift», como el modo multijugador del que apenas se sabe nada, pero incluso así lo que hemos visto es muy prometedor. Tanto que, aunque en realidad falta muy poco tiempo para su aparición, no nos importaría tener nuestro propio traje cuántico para acercarnos al futuro y poder disfrutar de él... ¡pero ya!

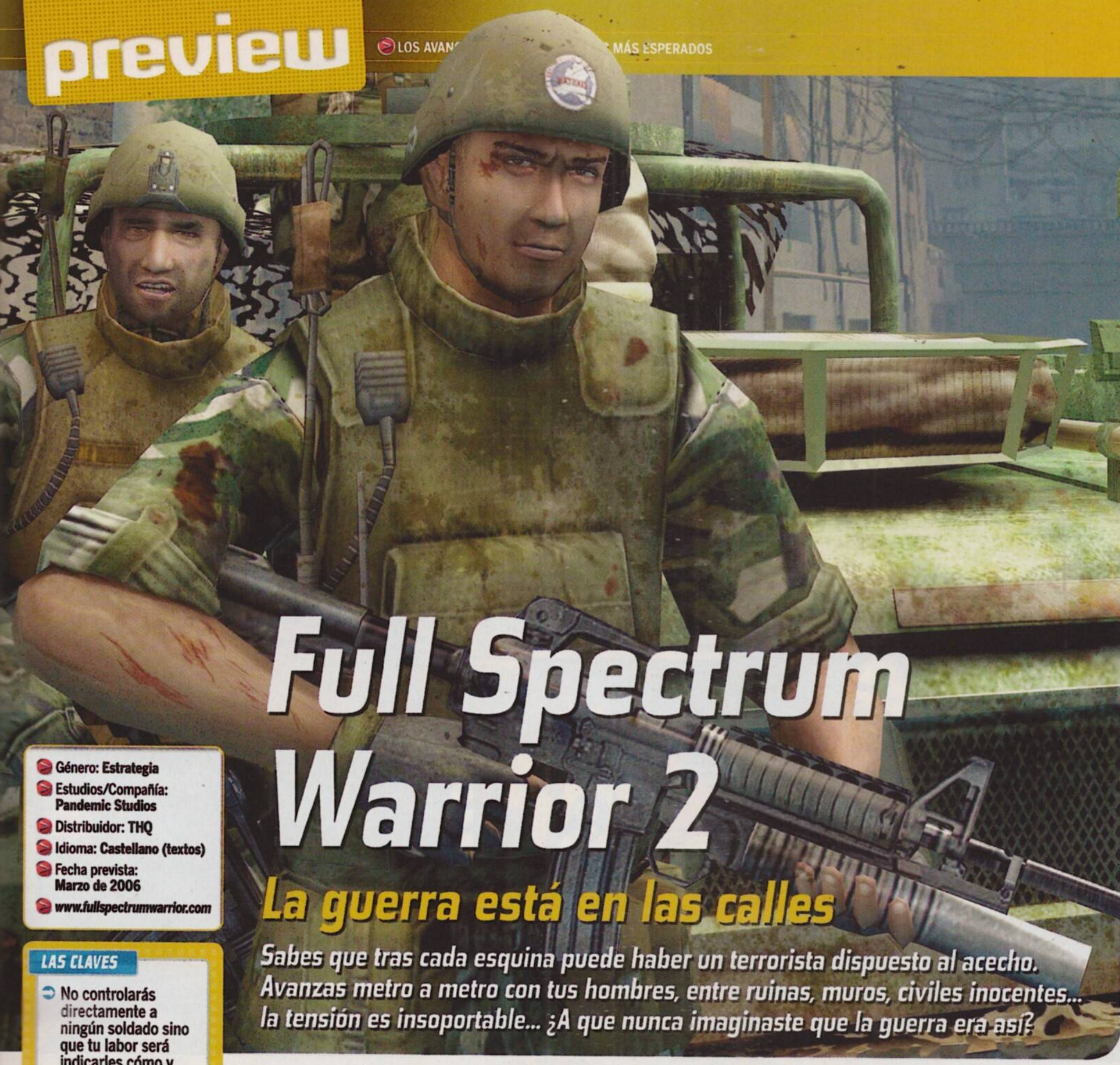
J.P.V.

PRESENTE IMPERFECTO





TANQUES, ¿A VAPOR? Una de las características más interesantes juego será su cuidada ambientación en un realidad paralela. Imaginaos algo así como "La Liga de los Hombres Extraordinarios", pero con más soldados y armas por todas partes, y os haréis una idea de qué irá la cosa. Uniformes victorianos, armas de fuego repletas de engranajes, enormes máquinas de guerra que funcionan a vapor... Todo un nuevo universo en el que destaca el excelente trabajo de los diseñadores gráficos y que promete introducir un soplo de aire fresco en el género. Y es que la 2ª Guerra Mundial está muy bien, pero después de tropecientos juegos ambientados en ella, ya se agradece un juego de acción con un planteamiento original, ¿no os parece?



Full Spectrum Warrior 2

La guerra está en las calles

Sabes que tras cada esquina puede haber un terrorista dispuesto al acecho. Avanzas metro a metro con tus hombres, entre ruinas, muros, civiles inocentes... la tensión es insoportable... ¿A que nunca imaginaste que la guerra era así?

- Género: Estrategia
- Estudios/Compañía: Pandemic Studios
- Distribuidor: THQ
- Idioma: Castellano (textos)
- Fecha prevista: Marzo de 2006
- www.fullspectrumwarrior.com

LAS CLAVES

- No controlarás directamente a ningún soldado sino que tu labor será indicarles cómo y dónde actuar.
- El interfaz será sencillo y muy eficaz, y apenas tendrás que utilizar teclas.
- Pese a que tendrá más de estrategia táctica que de acción, su desarrollo será emocionante y lleno de tensión.
- No sólo el armamento estará basado en la realidad, sino también las misiones y las propias tácticas.

PRIMERA IMPRESIÓN

Estrategia táctica, pero con la misma emoción y tensión que la acción bélica más frenética.

Si no conoces el primer «Full Spectrum Warrior» tal vez te preguntes qué tiene de estrategia este juego con toda la pinta de ser uno de acción. La cosa es que aquí, tú serás el cerebro y los soldados se limitarán a ejecutar tus órdenes. Si lo tuyo es la acción frenética en el estilo de juegos como «Call of Duty» aquí no encontrarás exactamente eso, pero ten muy claro que «Ten Hammers» será un título donde podrás cortar la tensión con un cuchillo.

TERRORISTAS EN ACCIÓN

El régimen de Al-Afad daba refugio a grupos terroristas. Tanto es así que una coalición de fuerzas internacionales intervinieron en Zekistán para derrocarlo. Pero ahora resulta que quedan fuerzas rebeldes que actúan contra los soldados de intervención...

Está claro que los nombres son ficticios, pero seguro que la situación te es familiar, ¿verdad? En las calles de la ciudad de Kharmiman dará comienzo una acción donde habrá tiros, explosiones, carreras y "barrigazos" de tus hombres durante los doce niveles de la campaña de «Ten Hammers».

El nuevo «Full Spectrum Warrior» te sitúa otra vez como comandante de un escuadrón, dirigiendo sus acciones

¿SUS ÓRDENES, SEÑOR?

Al frente de uno o dos equipos de cuatro soldados, tendrás que desplegar tu estrategia para alcanzar objetivos designados previamente. El procedimiento será muy sencillo y el interfaz ayudará a que te hagas con el control de tus hombres en unos minutos: Primero observas la situación, el terreno, los disparos, los posibles refugios... entonces indicas, con el ratón, a dónde quieres que vayan tus muchachos, o les marcas el área sobre la que deben abrir fuego... Sencillo, ¿no?

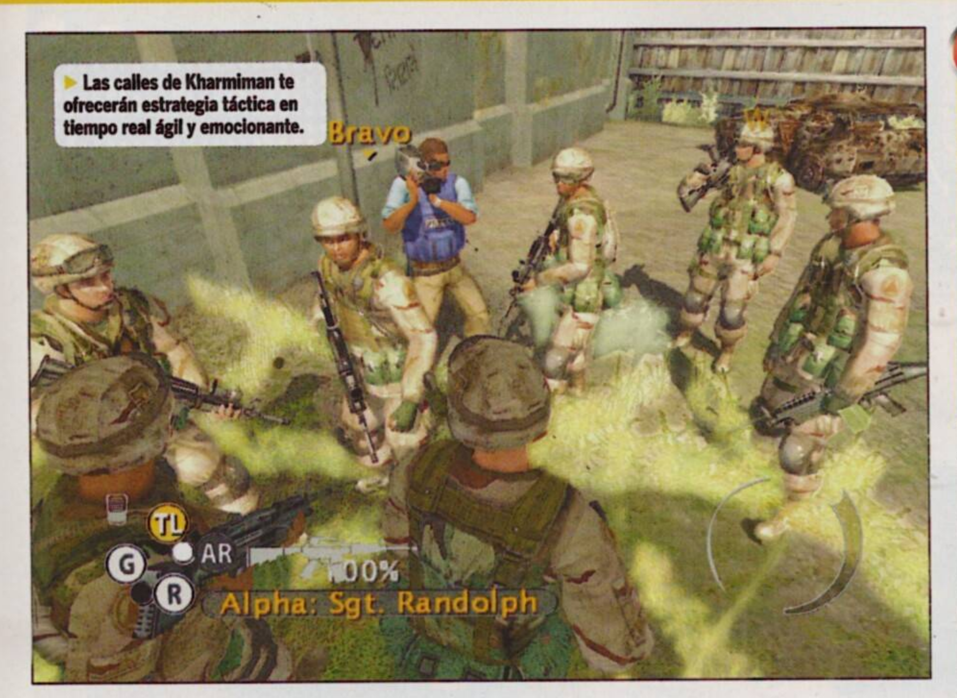
Poco a poco te irás dando cuenta de las numerosas opciones tácticas que tendrás a tu disposición y de la necesidad elegirlas bien si quieres tener éxito: separar el equipo, flanquear al enemigo, utilizar armamento pesado, crear fuego de cobertura...

LAS CALLES TIENEN OJOS

Puede que la jugabilidad de «Full Spectrum Warrior: Ten Hammers» te plantee dudas pero, al igual

¿Sabías que...

...el primer juego de la serie se utilizó para tratar el estrés post-traumático de los soldados de la guerra de Irak?



Las calles de Kharmiman te ofrecerán estrategia táctica en tiempo real ágil y emocionante.

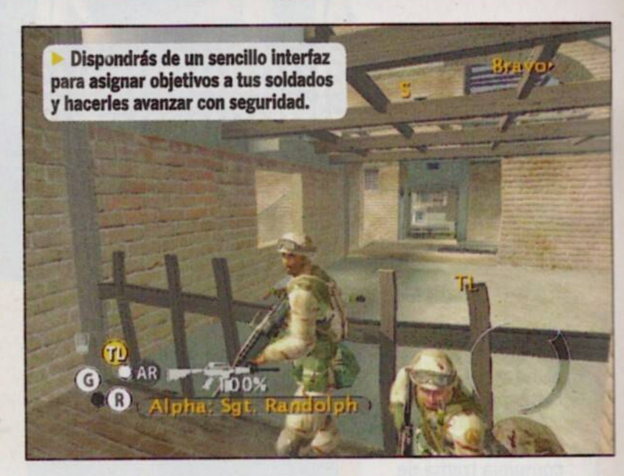

Tu labor será dirigir a tus soldados, pero sin encarnar directamente a ninguno de ellos.

¿A qué se parece?


Full Spectrum Warrior
Su predecesor también tenía lugar en el imaginario Zekistan y su desarrollo era muy similar.


Close Combat First to Fight
Acción bélica urbana en el Líbano, pero controlando a tus marines directamente, uno a uno.


Los terroristas aprovecharán las ventanas de las casas o cualquier otro escondite para emboscarte.



Dispondrás de un sencillo interfaz para asignar objetivos a tus soldados y hacerles avanzar con seguridad.

que en la primera entrega, la fórmula promete funcionar bien y con una acción que estará incluso mejor diseñada. Todo transcurrirá en tiempo real, habrá mucha tensión y el escenario contribuirá a ello: una ciudad con muros, ruinas, escombros, coches y edificios en los que podrás entrar.

Además, el juego no se limitará a escenarios urbanos, sino que se añadirá otros paisajes de lo más variado, incluyendo interiores inmensos y espectaculares. No te aburrirás de mirar –tendrás que hacerlo por obligación– ni de esconderte de los disparos.

FICCIÓN REALISTA

«Ten Hammers» introducirá, también, novedades en las tácticas y el equipo –siempre basado en la realidad– aportará mejoras en todos los aspectos técnicos del juego, en la calidad visual, el espectacular sonido, la IA de tus soldados y, por supuesto, la de tus enemigos. También habrá algo muy esperado para aquellos jugadores de la primera entrega a quienes el modo multijugador se les había quedado corto. Esta vez, además del modo cooperativo, habrá multijugador competitivo. ¡Genial!

Así que lo tienes todo: un fregado de miedo por solucionar, equipamiento de todo tipo y soldados que obedecen cada una de tus órdenes... ¿tendrás también el valor suficiente para hacer el petate y viajar hasta Zekistán? **T.G.G.**

VIGILA TUS DISPAROS



CUIDADO CON LOS CIVILES... La guerra de «Full Spectrum Warrior: Ten Hammers» tendrá alguna particularidad que deja bien claro su realismo: la presencia de civiles o cámaras de televisión. Al entrar en las casas, por ejemplo, te los encontrarás en la cocina, asustados y poniendo las manos sobre la cabeza para mostrar sus intenciones pacíficas. Un detalle más, que convertirá tu experiencia de juego en algo aún más cercano a la realidad.



War on Terror

Un futuro de guerra y caos

En unos años, grupos terroristas de todo el mundo se unirán para atacar las principales capitales mundiales. Sólo las fuerzas multinacionales podrán detener sus planes, pero será la guerra más difícil de toda la historia de la humanidad.

- Género: Estrategia
- Estudios/Compañía: Digital Reality/Montecristo
- Distribuidor: Virgin Play
- Idioma: Castellano
- Fecha prevista: Marzo de 2006
- *www.waronterror.de*

LAS CLAVES

- Tendrás una combinación de acción y estrategia en tiempo real con una compleja trama de política ficción que te va a enganchar.
- Jugarás en 14 escenarios basados en localizaciones reales y recreadas en 3D con todo detalle.
- Habrá 3 facciones jugables, con 60 unidades y 70 habilidades para formar tus ejércitos.
- El argumento te revelará una u otra parte de la trama, según tu facción.

PRIMERA IMPRESIÓN

Lo de siempre y algo más. Estrategia táctica y acción de corte clásico, con detalles novedosos.

No es el primer juego que pondrá sobre la mesa una combinación de estrategia táctica y acción. Tampoco es el primero en hablarnos de terrorismo global, desplegar unidades llenas de habilidades distintas para cada una de las facciones participantes... En definitiva, «War on Terror» no se perfila revolucionario, pero aspira a ser un compendio de lo mejor que ha dado el género.

¿OTRA VEZ LA AMENAZA TERRORISTA?

Pues mira, sí. De hecho, más de una. «War on Terror» será un título de estrategia táctica en tiempo real, cuyo argumento protagonizarán varias facciones: las Fuerzas Aliadas, que son una unión de países para combatir el terrorismo; la República Popular de China, cuyas relaciones con Corea del Norte están en un momento muy delicado; una organización llamada la Orden, que está realizando una serie de atentados por todo el globo y por último, Majestic 12, organización secreta de la que nadie conoce nada que no sean rumores y leyendas, aunque se sospecha que maneja los hilos e intereses de una de las facciones... o más.

Con estos elementos, «War on Terror» elaborará una trama bastante compleja en la que los giros argumentales y las sorpresas estarán a la orden del día. El juego ofrecerá tres campañas, una para cada una de las facciones jugables –Majestic 12 no lo será– y en total 23 misiones.

Manejar una u otra facción implica jugar con distintas unidades y recursos, lo que te obligará a cambiar tus estrategias a la vez que te da otro punto de vista de la trama general del juego, con

¿Sabías que...

... algunas de las unidades militares que incluye el juego son prototipos reales que se encuentran en desarrollo?



Acción y estrategia táctica en un título que enfrenta a tres facciones que buscan la supremacía mundial.



Las veintitrés misiones del juego son muy variadas, con objetivos primarios, secundarios e incluso bonus.

¿A qué se parece?



Act of War

Un planteamiento muy similar: estrategia en tiempo real y futuro amenazado por el terrorismo.



Shattered Union

La 2ª Guerra Civil en USA, una trama de política ficción para un juego de estrategia por turnos.



Zonas nevadas, desiertos, ciudades... Cada mapa tendrá sus condiciones tácticas.



La variedad de unidades militares que entrarán en juego –más de sesenta– será uno de sus atractivos.

Tendrás que desplegar tus unidades y combatir en tiempo real contra la amenaza terrorista, en un futuro cercano

detalles e información exclusiva que no conoce el resto de los bandos adversarios.

Las campañas nos llevarán a lugares como San Francisco, París, Budapest, Canterbury... Pero la tecnología de «War on Terror» no sólo permitirá recreaciones realistas de famosos escenarios sino, además, asistir a todo un despliegue de efectos de iluminación, niebla y sombras, así como una variedad de entornos que satisface a cualquiera con ganas de ver mundo: junglas, desiertos, montaña, ciudades... Y todo ello con una sensacional calidad visual, con gráficos repletos de detalles.

TECNOLOGÍA Y MUCHO MÁS

«War on Terror» incorporará detalles que, añadidos a las fórmulas típicas del género, profundizarán en el aspecto estratégico. Por ejemplo, podrás pedir refuerzos, adquirir experiencia, gastar puntos para comprar o mejorar unidades... Habrá más de sesenta y sus características las harán más o menos eficaces frente a determinadas situaciones.

Pero es que, además, en la misma ficha de cada unidad encontrarás su coste, armas primarias y secundarias, habilidades pasivas, como localizar minas, curar, sigilo; y habilidades activas, como desactivar minas, silenciador, furia... Con todo ello cabe esperar que entre las distintas facciones, los cinco niveles de experiencia disponibles y las opciones que se te dan para afrontar cada misión, la experiencia de juego será de lo más completa y variada.

Aparte, para el apartado multijugador, «War on Terror» prepara una batería de seis modos que admitirán ocho jugadores, una veintena de mapas, generador de mapas aleatorios, editores... En definitiva, meses de juego por todo lo alto si aceptas el desafío del terrorismo global. ■ T.G.G.

LA VUELTA AL MUNDO



LADRILLO POR PIXEL. Los creadores de «War on Terror», Digital Reality, han optado por utilizar localizaciones reales para sus guerras del futuro, de modo que enseguida comprobarás por ti mismo cómo todas las misiones te llevarán a lo largo y ancho del planeta y se desarrollarán en escenarios perfectamente reconocibles de Berlín, México, Budapest, Pekín, Seúl...

Th3 Plan

Acción de guante blanco

El Museo de Montreal ha recibido dos obras de Rembrandt de gran valor. Una gran oportunidad para Foster y Taylor, un par de ladrones de guante blanco.

- **Género:** Aventura/acción
- **Estudios/Compañía:** Montecristo/Atari
- **Distribuidor:** Atari
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Fecha prevista:** Marzo de 2006
- ***www.montecristogames.com***

LAS CLAVES

- Habrá un montón de objetivos en los que tendrás que usar tu inteligencia y tu habilidad y el sigilo.
- Te llevará por múltiples escenarios hasta que puedas dar el golpe definitivo.
- Podrás coordinar las acciones de tres personajes distintos.

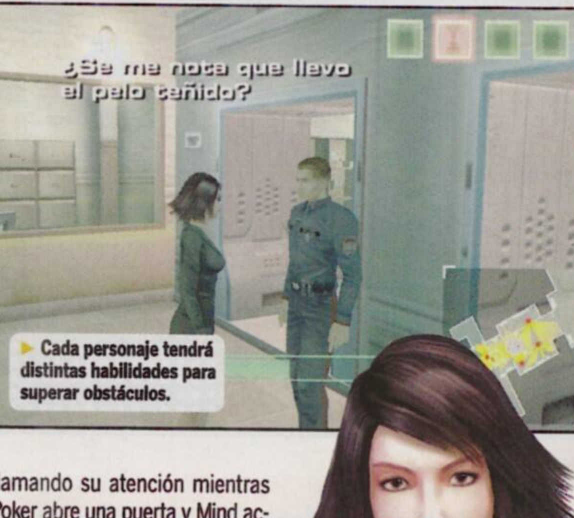
PRIMERA IMPRESIÓN

Acción, inteligencia y sigilo, combinadas en una aventura para ladrones de guante blanco.


Utilizarás el sigilo y la inteligencia para cometer el robo del siglo.



En ocasiones manejarás a tres personajes distintos en la misma pantalla.



Cada personaje tendrá distintas habilidades para superar obstáculos.

Todo va bien durante la noche del robo, hasta que Foster traiciona a Taylor, llevándose uno de los cuadros... Cuando la otra obra de arte, cinco años después, vuelve a ser expuesta en Praga, Robert Taylor -alias, The Mind- quiere intentarlo de nuevo y, de paso, vengarse de Foster. El resto del grupo lo formarán Valerie Carrera, alias Cat, y Alan Siegel, más conocido como Poker.

VIGILA TUS PASOS

Desde el comienzo -con el primer objetivo de sacar a Poker de la cárcel- hasta el robo final, «Th3 Plan» te ofrecerá muchos de los elementos clásicos de los juegos de acción y sigilo: Avanzar con sigilo, buscando las sombras, el modo de esquivar a los vigilantes, agachado, trepando, deslizándote... Y, de vez en cuando, poniendo en práctica habilidades como el engaño, dejar inconsciente a un guardia o forzar cerraduras... Te suena, ¿no? Pero descuida, porque «Th3 Plan» se guarda algún que otro as en la manga que, seguro, no esperas.

TRES EN UNO

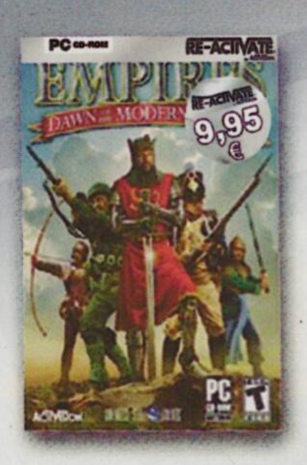
Podrás controlar hasta siete personajes en un robo y tres de ellos a la vez. Bueno, no a la vez, pero sí coordinarás sus acciones para superar objetivos comunes por medio de una pantalla dividirá en tres partes: una principal y dos secundarias. En todas ellas la acción transcurrirá en tiempo real. Por ejemplo, Cat podrá entretener a un guardia charlando con él o llamando su atención mientras Poker abre una puerta y Mind accede a un ordenador. Esta vez sí que tendrás que trabajar en equipo porque si no el golpe final no tendrá éxito. Por el momento tú ve preparando la ropa oscura que tengas en el armario, ahorra para unas gafas de visión nocturna y lee lo que puedas sobre Rembrandt. Pronto, dos de sus mejores cuadros podrán caer en tus manos. ■ T.G.G.

Conviértete en el ladrón más sigiloso e inteligente, con el objetivo final de cometer el robo del siglo en un museo

REACTIVAMOS RE-ACTIVATE by ACTIVISION

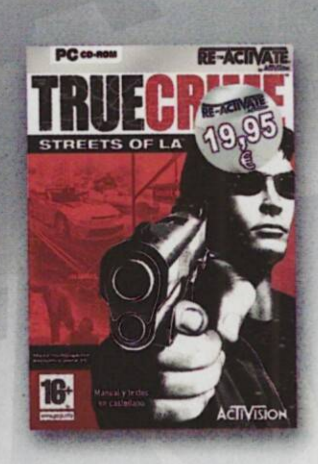
NUEVOS JUEGOS, NUEVOS PRECIOS





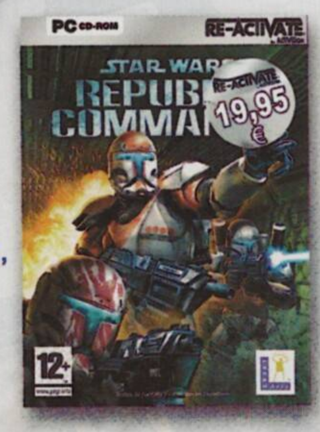



Y también disponibles:
Soldier of Fortune2: Gold Edition, Lemony Sniket.



Y también disponibles:
El Espantatiburones,
Call of Duty (juego del año),
Spiderman 2 The Movie,
Shrek 2 Team Action, Shrek 2,
Sea World Adventure,
Tony Hawk's Underground2.









AÚN MÁS BRUTAL QUE «FAR CRY»...

» **¿ESTÁS PREPARADO PARA LA ACCIÓN TOTAL?** Crytek, los creadores de «Far Cry», han destapado el tarro de las esencias y pretenden tirar la casa por la ventana con una nueva tecnología y un nuevo juego, que dejará pequeño todo el explosivo espectáculo de su primer título.

» **¿CÓMO SERÁ «CRYSIS»?** Muchos detalles son aún un misterio, pero ya se conoce parte de su trama, que tendrá una calidad gráfica bestial y un realismo salvaje, y que lo veremos... ¡en 2007! ¡A esperar toca!

La brutal calidad gráfica de «Crysis», según prometen en Crytek, estará siempre al servicio de la jugabilidad

¡Así será el sucesor de «Far Cry»!

CRYSIS

Han pasado un par de años desde que Crytek nos dejara con la boca abierta gracias a «Far Cry», tanto por su enorme calidad gráfica como por una acción tan genial que se ganó el aplauso de los jugadores de todo el mundo. Pero aquello sólo fue el principio. Ahora, quieren ir todavía más allá con «Crysis».

Los creadores de «Far Cry» desvelan su nuevo proyecto, donde la acción más intensa se unirá a un realismo casi total

Cuando en el mundo del PC surgen estudios que parecen salidos de la nada, como Crytek, y te ponen una obra maestra delante de las narices con su primer proyecto comercial –léase «Far Cry»–, uno casi se siente orgulloso de ser aficionado a esto de los juegos de ordenador. Da igual si te gusta la acción, la estrategia, la simulación, el rol, los sudokus o las casitas de muñecas informatizadas. Amigo, cuando ves algo como «Far Cry» se te ponen los pelillos de punta y reconoces al instante que tienes delante algo muy gordo.

Eso nos pasó –a ti, a nosotros y a medio mundo– hace un par de años. Pero, afortunadamente, los chicos de Crytek, alemanes ellos, no pertenecen al grupo de "cria fama y échate a dormir" sino al de "ahora que hemos hecho una, vamos a por la segunda obra maestra" y se han tirado estos dos añitos depurando y mejorando la fabulosa tecnología gráfica que dio forma a «Far Cry», le han añadido un nivel de interacción aún mayor, han desarrollado un nuevo guión y... ¡hale, hop!, ya tienen un nuevo proyecto en marcha que se llama «Crysis», saldrá en 2007 –no todo podía ser bueno– y promete dejar a «Far Cry» –y al que se le ponga por delante– a la altura del mismísimo betún. ¿Quieres saber cómo pretenden conseguir semejante hazaña?

DESPUÉS DE «FAR CRY»

Como hemos mencionado, «Crysis» se puede considerar una evolución de «Far Cry». Pero decir esto, sin más, tampoco es mucho, ¿no? Es mejor recordar la tremenda calidad gráfica que tenía «Far Cry», su realismo en muchos detalles, el uso de luces y sombras y los múltiples efectos visuales de que hacía gala, para empezar a hacerse una idea. Piensa en lo más imponente que puedas imaginar y aún así te quedarás corto. Lo que hemos visto de «Crysis» es, en muchos sentidos, una demostración alucinante de tecnología. Pero, mucho más que su tecnología, lo que nos ha impresionado de «Crysis», lo realmente revolucionario, es lo que Crytek promete que ofrecerá el juego en cuestiones como el diseño de acción, la jugabilidad, la ambientación o el realismo.

Al hablar de realismo, no hablamos sólo de lo extremadamente "bonito" que parecerá todo. Mirando cualquier imagen de estas páginas verás que sí, que la calidad gráfica de «Crysis» promete ser la repanocha. Pero no nos referimos a que todo "parezca" de verdad, sino a que todo se comportará, según Crytek, como si fuera de verdad: física, interacción, destruccion de objetos, reacciones de la I.A... ¿una bonita utopía? Bueno, la primera vez que hablamos con los chicos de Crytek nos dijeron: "la tecnología de «Far Cry» será tan buena o mejor que la de «Doom 3»". Y, mira tú por donde, era verdad. Así que, está claro: nos fiamos de ellos.

COMIENZA LA INVASIÓN

Mucho de lo que ofrecerá «Crysis» en sus contenidos es aún materia reservada. Pero parte del guión y de las posibilidades del juego se han empezado a desvelar.

Todo comenzará en «Crysis» con una revelación espectacular: no estamos solos en el Universo, pero lo malo es que nos hemos enterado cuando una especie extraterrestre se nos ha metido hasta la cocina en lo que tiene pinta de una invasión en toda regla... ¿o tal vez no? Para ▸▸

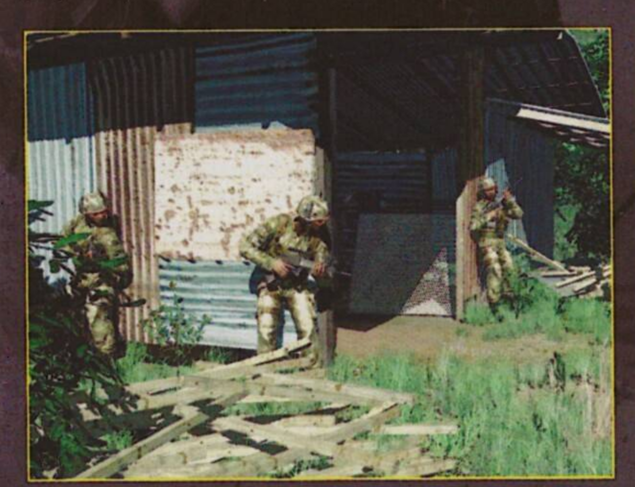
- **Género:** Acción
- **Estudios/Compañía:** Crytek/Electronic Arts
- **Distribuidor:** E.A.
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** Febrero 2007
- **www.crysis-game.com**

LAS CLAVES

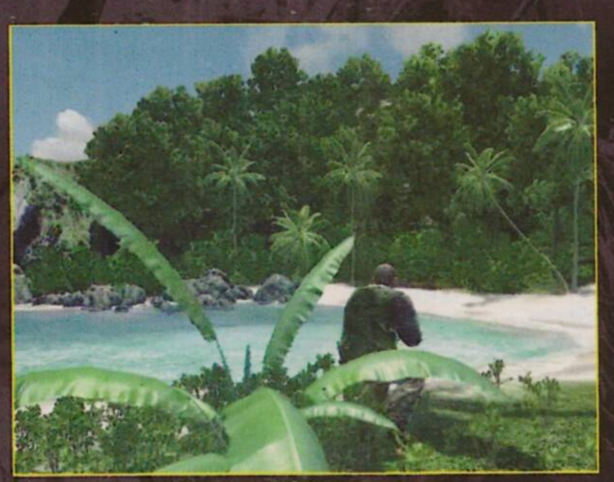
- Será uno de los juegos de acción más ambiciosos y espectaculares jamás diseñados.
- Tus enemigos serán unos invasores extraterrestres y las fuerzas armadas de Corea del Norte.
- Su calidad gráfica puede superar todo aquello que hayas visto hasta la fecha.
- A diferencia de «Far Cry», irás acompañado por un grupo de soldados que te ayudarán.
- Todo lo que te rodee en el escenario será interactivo y ofrecerá un realismo asombroso.
- La acción será más dura y sangrienta que en el juego original.
- La acción y el combate se impondrán sobre el toque de aventura.

PRIMERA IMPRESIÓN

¡En los límites de la realidad! Crytek apuesta de nuevo por la tecnología y la acción explosiva.



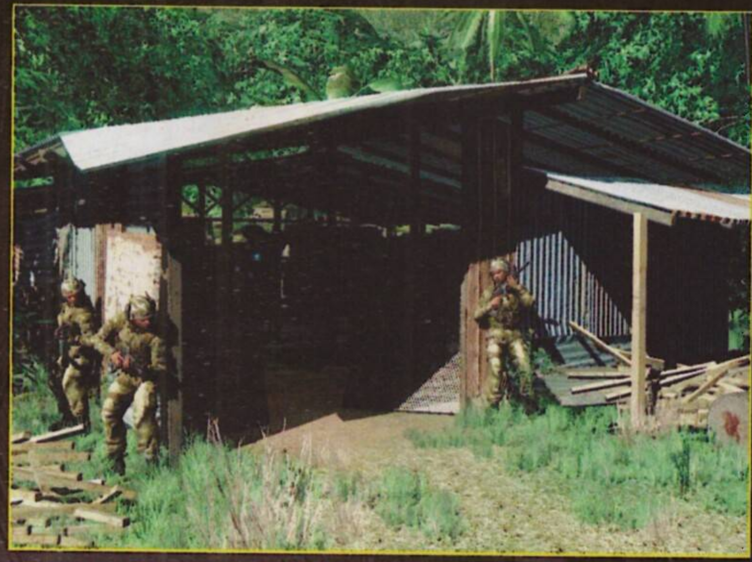
▲ UN JUEGO... DE IMPRESIÓN. «Crysis» recoge la herencia de «Far Cry» en tecnología, diseño y realismo. Promete ser todo un juegazo.



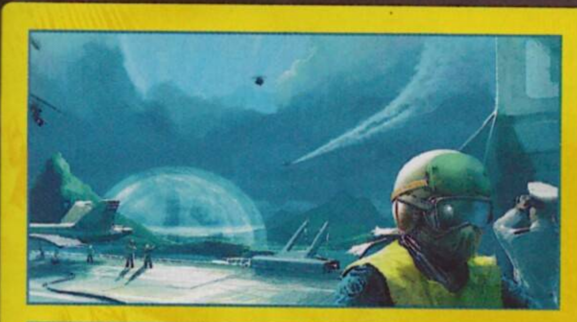
▲ ¿ES ESTO EL PARAÍSO DE LA ACCIÓN? Al menos, «Crysis» promete ser el juego de acción más impresionante gráficamente que hayas visto jamás.



▲ ¡TÓCALO, RÓMPELO, HAZ LO QUE QUIERAS! El nivel de interacción de «Crysis» promete ser de aúpa. En Crytek prometen que TODO el escenario será interactivo y realista al máximo.



▲ EN COREA Y CONTRA LOS ALIENÍGENAS. Has leído bien. Estamos en plena invasión "marciana" y encima, como soldado americano, tienes que atravesar territorio enemigo...







DEL PARAÍSO DE «FAR CRY», AL INFIERNO DE «CRYSIS»...

» «FAR CRY» FUE UN PARAÍSO... TROPICAL. El universo de juego de «Far Cry», fue concebido por Crytek –no sin cierta ironía– como un paraíso: islas tropicales, playas de agua cristalina... y enemigos brutales, feroces, diabólicamente inteligentes...

» «CRYSIS», DIRECTAMENTE, SERÁ EL INFIERNO. Aquí no habrá ironías. Directamente, al infierno. Una invasión extraterrestre en toda regla está en marcha. Una nave alienígena ha aterrizado y está transformando el área donde se ha posado en una zona glacial. El problema es que lo ha hecho en la selva de Corea del Norte. Y para llegar allí, tendrás que luchar también contra el ejército coreano.



▲ ¿ME COPIAS? ¡CAMBIO! En «Crysis» no estarás solo, como ocurría en «Far Cry». Todo un contigente militar te apoyará, tanto a pie de batalla como en el seguimiento de tus movimientos y acciones.

►► averiguar lo que está pasando y descubrir por qué la zona en que ha caído la nave alienígena se está viendo afectada por una glaciación –¿radiactividad, transformación del planeta para su conquista?– te mandan a ti y a un grupo de soldados de élite del ejército americano, que te acompañan en la misión, a investigar la zona... que está, justo, justo, en plena jungla de Corea del Norte. ¡Toma ya! Por si no tenías bastante con un enemigo alienígena, encima enfréntate al ejército norcoreano. La cosa se pone calentita, ¿no? Pues prepárate porque esto no es más que un aperitivo.

Ten en cuenta que «Crysis» estará ambientado en un futuro cercano en que la tecnología bélica será imponente. Dispondrás de una uniforme ultrasofisticado para sobrevivir a temperaturas bajo cero que, además, te sirve de protección contra ciertas armas alienígenas que descubrirás que están basadas en la congelación.

MARCIANOS EN CUBITOS

La tecnología de «Crysis» sale a colación de nuevo. ¿Por la congelación del enemigo o del escenario? Pues sí. Verás, es que en «Crysis» lo de dejar helado al enemigo será algo literal... ya lo has leído. Pero, además, es un efecto visual que verás desarrollarse en tiempo real.

No habrá nada prefijado en las animaciones o interacción en ese efecto. Podrás congelar a un enemigo total o parcialmente... ¡y luego romperlo en pedacitos! Y esto es sólo un ejemplo del nivel de interacción.

Todo en «Crysis» parecerá real. No, mejor dicho, lo será: simulación física, interacción total con todo lo que veas –¡podrás arrasar, quemar o congelar árboles, si quieres!– en el escenario... Y la interacción con los personajes, será, bueno... si Crytek cumple lo que ha prometido, para quitarse el sombrero.

ESTOS TIPOS SON LISTOS...

En «Far Cry» ya pudimos disfrutar de un nivel de I.A. realmente sobresaliente en algunos momentos. Había enemigos, eso es cierto, como los trigenos que no dejaban de ser perros de presa que sólo te acosaban hasta matar o morir. La interacción con los enemigos humanos tenía



▲ LA GUERRA DE LOS MUNDOS... ¡PERO DE VERDAD! Inteligentes, implacables y crueles. Los alienígenas te las harán pasar canutas con sus estrategias de combate y su tecnología bélica.



▲ ¡LA ACCIÓN ESTÁ QUE ARDE! Lo que no dejará de ser irónico cuando «Crysis» será un juego que te enfrente a una invasión alienígena que pretende congelar el planeta...



▲ ¡UN FUTURO TERRIBLEMENTE CERCANO! En «Crysis» la historia se ambienta en un futuro muy cercano y en situaciones geopolíticas nada desconocidas, lo que potencia el realismo de la acción.

A diferencia de «Far Cry», tu personaje estará acompañado por un grupo de soldados que te ayudarán en tu misión

bastante más potencial. Pero en «Crysis» los muchachos de Crytek quieren hacer algo especial. Y es niveles sofisticados de estrategias de ataque y defensa por parte del enemigo.

¿DEMASIADO REAL?

Los alienígenas se moverán en formaciones variables, usarán su tecnología –en forma de vehículos y naves– contra ti y se adaptarán, como los norcoreanos, a tu particular forma de jugar, más o menos agresiva. Además, nunca asignarás órdenes directas a tu escuadrón, sino que aprenderán e imitarán tu estilo: si eres sigiloso, se agacharán y te seguirán. Si vas a lo loco, poco más o menos lo mismo... Y si usas tu traje de un modo u otro, harán lo propio...

¿Cómo? ¿Qué es eso de usar el traje? ¡Oh, es cierto! Verás, es que tu uniforme, además de un sofisticado "anticongelante", tiene varias funciones: podrás desviar sus recursos energéticos a distintos subsistemas: velocidad, armadura, fuerza, temperatura... Sí, es justo lo que estás pensando: es como incluir en «Crysis» detalles más propios de un juego de rol que de uno de acción, aunque que eso no te engañe, porque «Crysis» será acción 100% y de la buena –¡menudos son en Crytek!

¡LO QUEREMOS YA!

Crytek pertenece a ese selecto grupo donde sólo caben nombres como id o Valve, capaces de crear escuela tanto en tecnología como en diseño.

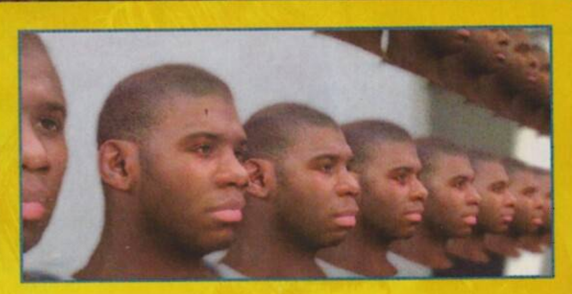
Cuando falta un año para el lanzamiento de «Crysis» lo poco que se ha visto del juego basta para pensar en una obra maestra. Y eso es algo de lo que muy poco pueden presumir... ¡Ya estamos contando los días para poder jugar de una vez por todas con «Crysis»! ■ F.D.L.



¿SERÁ ESTE EL JUEGO MÁS REAL DE LA HISTORIA DEL PC?

» **GRÁFICOS, INTERACCIÓN, FÍSICA, I.A...** serán muchos los apartados donde el realismo de «Crysis» se hará visible. De hecho, te dejará con la boca abierta a cada segundo. Pero lo mejor es pensar que todo esto está siendo usado como un apoyo a la jugabilidad.

» **COMO EN «FAR CRY».** Si jugaste a «Far Cry» –y si no, ¿a qué esperas?– recordarás que su tecnología, una vez pasado el asombro inicial, quedaba en segundo plano para potenciar la acción. «Crysis» será igual, así que espera un realismo tan enorme, pero tan bien integrado, que ni te darás cuenta de que es sólo un juego.



¿QUE NO SON DE VERDAD? ¡ANDA YA, CHAVAL...!

» **¡TE JURAMOS QUE NO SON DE VERDAD!** Vale, Crytek ha enseñado lo justito de «Crysis» y el juego aún encierra muchas incógnitas, pero está claro que la calidad gráfica del juego va a ser una pasada. No nos lo creíamos hasta que lo vimos, pero te juramos que estas caras no son de verdad. Son personajes del juego.

» **MUUUCHA TECNOLOGÍA.** Las claves de la nueva tecnología gráfica de «Crysis» se encuentran en una evolución de la usada en «Far Cry», y según Crytek la verdadera base de todo será la nueva versión de DirectX, la 10, que estará disponible este mismo año.

Completa tu colección de Micromanía

Consigue ahora tus Números Atrasados en www.axelspringer.es/atrasados



En este nº: • Imperial Glory (Prev.) • World of Warcraft (Review y Lupa) • Caballeros... II (Review)...

Especial 20 Aniversario: • Regalo del nº 1 de Micromanía de la segunda época (1.988)

Y en el DVD: BLOOD OMEN 2 (JUEGO COMPLETO) Y LAS 10 MEJORES DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Splinter Cell. Chaos Theory (Review) • Commandos Strike Force (Reportaje) • Brothers in Arms (Rev.) • G.T.R. (Review) • Los Sims 2 Universitarios (Review) • Juiced (Preview) • S.W.A.T. 4 (Preview)

Y en el DVD: ECHELON (JUEGO COMPLETO) Y LAS 12 MEJORES DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Call of Duty 2 (Reportaje) • GTA San Andreas (Reportaje) • Empire Earth 2 (Rev.) • S.W. Republic Commando (Review) • S.W.A.T. 4 (Rev.) • Cossacks II (Review) • Stronghold II (Preview)

Y en el DVD: CONFLICT DESERT STORM (JUEGO COMPLETO) Y LAS 8 MEJORES DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Imperial Glory (Review) • Hellgate London (Reportaje) • Juiced (Rev.) • Close Combat: First to Fight (Rev.) • Juegos de la 2ª Guerra Mundial (Reportaje) • Battlefield 2 (Preview)

Y en el DVD: 4-4-2 PASIÓN POR EL FÚTBOL (JUEGO COMPLETO) Y 7 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • FEAR (Reportaje) • GTA San Andreas (Review) • Battlefield 2 (Review) • Guild Wars (Review) • Juegos de Rol Online (Reportaje) • Especial E3 (Reportaje) • Splinter Cell Chaos Theory (Solución)

Y en el DVD: FARAON + CLEOPATRA (JUEGO + EXPANSIÓN) Y 10 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Rise & Fall (Reportaje) • Los Sims 2 Noctámbulos (Prev.) • Port Royale 2 (Rev.) • Todos los juegos de Velocidad (Reportaje) • GTA San Andreas (Solución) • Prey (Reportaje)

Y en el DVD: SWAT 2 (JUEGO COMPLETO) Y 7 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • La Batalla por la Tierra Media 2 (Rep.) Black & White 2 (Prev.) • Fahrenheit (Review) • Juegos tipo GTA (Reportaje) • Star Wars Republic Commando (Solución) • Ghost Recon 3 (Reportaje)

Y en el DVD: CYCLING MANAGER 2 Y 9 DEMOS + REGALO 20º ANIVERSARIO: SPLINTER CELL



En este nº: • Civilization IV (Reportaje) • Call of Duty 2 (Reportaje) • FIFA 06 (Review) • F.E.A.R. (Review) • Age of Empires III (Preview) • Juegos de terror (Reportaje) • Imperial Glory (Guía)

Y en el DVD: KING'S QUEST (JUEGO COMPLETO) Y 10 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Prince of Persia 3 (Reportaje) • Oblivion (Reportaje) • Quake 4 (Review) • Call of Duty 2 (Review) • Age of Empires 3 (Review) • Civilization IV (Preview) • King Kong (Preview)

Y en el DVD: CAESAR III (JUEGO COMPLETO) Y 17 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Civilization IV (Review) • Panzers II (Reportaje) • Prince of Persia 3 (Review) • Peter Jackson's King Kong (Review) • Gun (Preview) • UFO: Aftershock (Preview)

Y en el DVD: PROJECT NOMADS + WORLD OF WARCRAFT (14 días de prueba) Y 12 DEMOS.



En este nº: • Panzers II (Review) • Prey (Reportaje) • Splinter Cell. Doubl Agent (Reportaje) • The Matrix. Path of Neo (Review) NFS Most Wanted (Review) • TOCA Race Driver 3 (Prev.)

Y en el DVD: MDK 2 (JUEGO COMPLETO) Y 10 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • TOCA Race Driver 3 (Review) • El Padrino (Reportaje) • Blitzkrieg II (Review) • Commandos Strike Force (Preview) • Enemy Territory Quake Wars (Reportaje) • Rise of Legends (Preview)

Y en el DVD: FLIGHT SIMULATOR 98 (JUEGO COMPLETO) Y 7 DEMOS JUGABLES.

Para conseguir tus números atrasados

- Entra en www.axelspringer.es/atrasados
- Elige los ejemplares que desees
- Recíbelos en tu domicilio al precio de portada (3,99 €)+ gastos de envío

• Oferta válida hasta fin de existencias • Sólo están disponibles los 12 últimos números
• Gastos de envío: 1 € por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito • No se aceptan pedidos fuera de España

Y además, ¡Pide tu archivador!

Si quieres tener todos tus ejemplares a mano, consigue tu archivador por sólo 9 €
(gastos de envío incluidos)



Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES.
No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO.
Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"-una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO.
Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL.
Y si no es posible -¡hombre, no somos máquinas!- se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS.
Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA.
Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.



La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.

50-69 ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.

70-79 BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.

80-89 MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.

90-100 OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.



JUEGO DEL MES
El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.



JUEGO RECOMENDADO
Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.

ICONOS PEGI



A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



Un verdadero regalo... de la Familia

El Padrino

El Don no puede negarle nada a la viuda de un antiguo miembro de la Familia. Pero no creas que eso asegura tu posición entre los Corleone. ¿Quieres servir al Padrino? Si cumples y consigues que los Corleone aumenten su influencia en la ciudad, quizá llegues más lejos de lo que puedas pensar.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

18+

- Género: Acción/aventura
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: E.A Games/E.A.
- Distribuidor: E.A. ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: 22 de marzo ▸ PVP Rec.: 49,95 €
- Web: *www.elpadrino.es* Información, pantallas, vídeos, noticias... una visita interesante.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Misiones en modo historia: 25
- Contratos: 20
- Rangos en la Familia: 5
- Estilos de ejecución: 22
- Familias: 5
- Pisos francos: 24
- Bancos: 6
- Barrios de Nueva York: 6

ANALIZADO EN

- CPU: Pentium 4 3,2 GHz
- RAM: 1 GB, 2 GB
- Tarjeta 3D: GeForce 6800 Ultra, GT
- Conexión: No necesita

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium 1,5 GHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 5 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- CPU: Pentium 4 3 GHz
- RAM: 1 GB
- Espacio en disco: 6 GB
- Tarjeta 3D: 128 MB



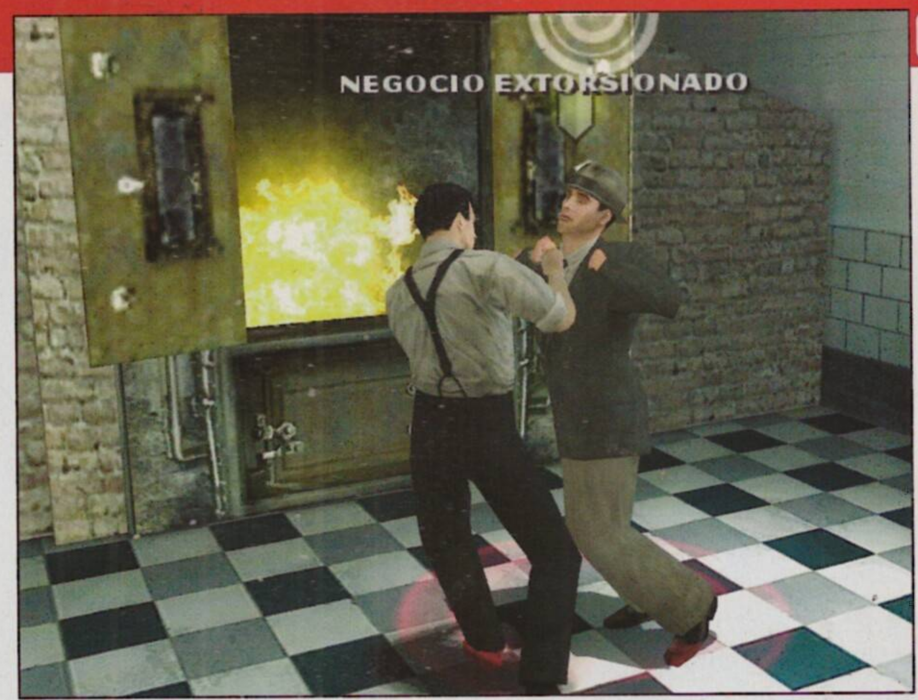
▲ ¡Así nos las gastamos en la Mafia! ¿Que no pagas la protección? ¡Paliza al canto! ¿Que eres de una familia enemiga? ¡Bomba que te lanzamos!



▲ Uno de los aspectos que tienes que dominar es tu habilidad con las armas de fuego. El sistema para apuntar en el juego es muy peculiar.



▲ Muchas misiones en el juego exigen un acercamiento sigiloso a tus enemigos y objetivos. No todo iba a ser ir pegando tiros...



▲ Entra en la Mafia, delinque, extorsiona, consigue poder y respeto y ábrete paso hacia lo más alto de la Familia Corleone. «El Padrino» recrea a la perfección la película en que se inspira y da paso a un mundo fascinante y violento.



▲ La aparición de la gran mayoría de miembros de los Corleone cinematográficos potencia la fidelidad del juego con la película, así como la historia y la ambientación.

Vale, vamos a suponer que, como eres joven, no conoces la película –qué decimos película... ¡obra maestra!–, que es de 1972. Vamos a suponer también que el mes pasado no leíste Micromanía –¿y que hacías, entonces, eh?–, que lo de "padrino" sólo te suena de bodas y bautizos, y déjanos lamentarnos en silencio por todo ello antes de coger fuerzas para explicarte lo que es «El Padrino».

Imagina una película que te cuente con pelos, señales y violencia de lo más explícita, cómo era el mundo de la Mafia en Nueva York, allá por la primera mitad del siglo XX. Imagina que el guión desarrolla el nacimiento y auge de una de las más poderosas familias mafiosas de ficción: el clan Corleone. Y coge semejante diamante en bruto para un videojuego, púlelo un poquito y añádele el toque especial: un diseño de juego basado en «GTA». ¿Lo tienes? Pues hala, al lío.

Controla Nueva York y expande la influencia de la familia Corleone hasta llegar a lo más alto en la Mafia

La referencia

GTA San Andreas



- **La libertad de acción** es amplia en ambos, pero en «San Andreas» tienes más variedad de acciones secundarias para realizar.
- **Puedes conducir distintos tipos de vehículos** en los dos juegos, pero de nuevo en «San Andreas» la variedad de los mismos es mucho mayor.
- **La ambientación** es genial en ambos, pero «El Padrino» gana en el guión.

BIENVENIDO A LA FAMILIA

Tu papel en «El Padrino» es el de aspirante a mafioso bajo el paraguas protector del Don. Sus hombres te van enseñando el "oficio" para dedicarte a lo que mejor vas a saber hacer, para tu propia sorpresa: extorsionar, robar, asesinar... Si para estar en la Mafia hay que ser un tipo duro, lo serás... Aunque si prefieres ser más astuto que violento, también podrás serlo. Todo está en tu mano y es que, como en «GTA», la libertad de movimientos, decisión, acciones, exploración y posibilidad de dejar de lado ▸▸





▲ «El Padrino» no es un juego de acción para ir a lo loco. Protégete en los tiroteos y potencia tu puntería. Será vital.



▲ Por si te quedaba alguna duda al respecto te la vamos a despejar: «El Padrino» no es un juego para todos los públicos, como no lo es la película en que se basa. Es un juego de acción MUY violento. Tanto que, a veces, es hasta brutal.



▲ Para controlar un barrio debes hacer lo propio con sus comercios y tinglados ilegales. Hacerte con ellos se logra con persuasión, fuerza o violencia. Tú decides cómo jugar y qué estilo usar.



▲ No todo van a ser asesinatos, ¿no? Algún que otro momento para alegrar la vista un poco también es bienvenido...

¡NUEVA YORK ES MUY GRANDE!





UTILIZA LOS COCHES PARA MOVERTE. Al igual que en «GTA. San Andreas», una de las claves de «El Padrino» es el uso de vehículos para moverte por el enorme mapa del juego. Y como en «GTA» el método más directo es parar un coche, bajar a su ocupante y quitárselo. Esto, claro, exige cierta discreción. Procura evitar a la poli... siempre que no la hayas sobornado previamente.

NO ES UN SIMULADOR, PERO... Poco a poco irás conociendo los distintos modelos de coches –incluyendo camiones y camionetas– que podrás conducir y empezarás a evitar los más lentos para ir hacia los veloces y manejables. Y, aunque «El Padrino» no es un simulador mejor ve practicando por si acaso tienes que pisarle...

▶▶ multitud de misiones secundarias para centrarte en labrar tu camino hacia la cúpula mafiosa a tu entera libertad, es la señal identificativa del juego.

CON ESTILO PROPIO

«El Padrino» es uno de esos juegos donde afrontar distintas soluciones para un mismo problema y las sutilezas –en distinto grado– encuentran su recompensa dentro del guión y la jugabilidad. Vale, como en todos estos juegos, de los que «GTA» ha sido el "gran gurú", existen sus limitaciones. Al comienzo, tus pasos en la Mafia están muy ajustados, no dejan de ser torpes y algo zafios –ser aprendiz de mafioso no es nada sutil al principio– y los crímenes son bastante salvajes. Es cuando llevas ya tiempo jugando y probando cosas, cuando le empiezas a sacar el jugo y disfrutar de sus posibilidades.

A veces las sutilezas son realmente sutiles, valga la redundancia, como ser tratado de distinta manera según tu aspecto, que los personajes de una familia rival te recuerden por acciones muy anteriores o que la poli se te eche encima como te vea sacar una pistola en medio de la calle.

UN MUNDO MUY DURO

El mundo del crimen es duro y brutal. Como lo era la película y como lo es el juego. Peleas y asesinatos definen sus contenidos, pese a esa opción de ser más o menos libre al jugar. Pero cuando hasta el sistema de control te obliga a "usar la



▲ Persecuciones, tiros, atropellos, crímenes... ¡cuanto estrés, madre! Vale, nadie ha dicho que ser de la Familia fuera fácil, pero chico, es que las familias rivales no te dan un momento de respiro... ¡qué pesados!



▲ Un aspecto genial del juego es la recreación de escenas míticas de la película... ¿adivinas qué llevamos ahí, saliendo de unos establos?



▲ La policía de Nueva York no es, afortunadamente, un cuerpo en el que reine la moralidad y la ética profesional. "Úntalos" de vez en cuando y conseguirás que muchos polis hagan la vista gorda a tus extorsiones y crímenes.

Una gran ambientación, la libertad de movimientos y un elevado nivel de violencia definen «El Padrino»

fuerza", moviendo el ratón frenéticamente -y de forma muy intuitiva, por cierto- para simular los golpes que das al enemigo, te das cuenta de que «El Padrino» es un juego sólo para adultos.

PERFECTA ADAPTACIÓN

La violencia es mucha, pero el guión, realmente, lo exige. Y si te has visto la peli o leído el libro de Mario Puzo, «El Padrino» te va a encantar. Recoge a la perfección la ambientación del mundo mafioso de la Nueva York de mitad del siglo XX, el espíritu de los juegos estilo «GTA» y la esencia de la película en que se inspira. Aunque quizá esto es lo que más lo limita en algunos aspectos. El excelente guión hace que algunas misiones secundarias no resulten tan atractivas como las que marcan la historia central, y que la propia base de la película mande y el apartado técnico quede en un segundo plano.

Sin embargo, todo lo visto anteriormente, poder hablar con los Corleone, abrirte paso en la Familia y disfrutar de detalles como la impagable banda sonora de Nino Rota, hacen de «El Padrino» un título genial. Un juego que, en suma, no puedes rechazar. ■ F.D.L.

Alternativas

- **Gun**
  Acción y aventura, con libertad de movimientos, en un juego ambientado en el Oeste.
  ► Más inf. MM 132 ► Nota: 89
- **Scrapland**
  Juega como quieras en un mundo poblado por robots. Un título realmente original y atractivo.
  ► Más inf. MM 118 ► Nota: 92

DESPACITO Y CON PACIENCIA





¿SIGILO EN «EL PADRINO»? Como lo oyes. Vale, ser un mafioso no es lo mismo que ser un espía a lo Sam Fisher, pero algunas misiones exigen que pases desapercibido para lograr tus objetivos, ya que como salte cualquier alarma, inmediatamente se te dará como fallida. No son muchas, es cierto, pero añade una interesante variante a las acciones criminales que tendrás que desarrollar en nombre de los Corleone. Y, lo mejor, es que muchas se inspiran, directamente, en la propia película... ¿mola o no ser un delincuente virtual?

Y, SOBRE TODO, USA EL ESCENARIO. El sigilo te obliga, en todo momento, a utilizar bien el escenario y sus elementos para evitar ser descubierto. Moverte en silencio, despacio, agazapado... lo que, por otro lado, también te sirve para explorar las posibilidades de organizar emboscadas en otras misiones o aprender a usar todas las posibilidades del juego, que pueden ser utilizadas en tiroteos o tácticas de despiste a la hora, incluso, de escapar de miembros de familias enemigas. Ser mafioso mola, pero a veces no es tan sencillo....

Nuestra Opinión

¡DON VITO, BESO SU MANO! Es «El Padrino», de principio a fin: la Familia, el crimen, la ambientación, la libertad de acción... Un juego que te absorbe y te hace disfrutar -¡qué cosas!- de ser un criminal. ¡Pero sólo para adultos!

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- El guión. Es «El Padrino», sin duda.
- La historia de la película está muy bien integrada en el juego.
- La banda sonora. ¡Una maravilla!
- La variedad de misiones que ofrece.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Su calidad gráfica es buena pero no tan genial como se podía esperar.
- A veces es muy, pero muy violento.

MODO INDIVIDUAL

►**NO TE ARREPENTIRÁS DE ENTRAR EN LA FAMILIA.**
Muy jugable, gran ambientación y guión... y puedes llegar a ser Padrino. ¡Una gran adaptación de la peli!





La guerra llega a las tierras del norte

El Señor de los Anillos La Batalla por la Tierra Media II

Si estás pensando en un juego de soldaditos y batallitas... ¡olvídate! Estamos en la Tierra Media y hablamos nada más y nada menos que de la Guerra del Anillo: dragones, elfos, goblins, enanos, águilas gigantes... Un lugar sólo apto para héroes... ¿como tú? ¡Pues demuéstralo!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: EA Los Ángeles/EA Games
- Distribuidor: Electronic Arts — Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Marzo 2006 — PVP Rec.: 49,95 €
- Web: www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2/es/home.jsp Página oficial, bastante completa.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Modos de juego: 3 (Campaña, Guerra del Anillo, Batalla Rápida)
- Multijugador: Sí, online y red local (hasta 8 jugadores)
- Campañas: 2
- Mapas: Más de 50
- Razas/Unidades: 6, más de 80
- Héroes: 34

ANALIZADO EN

- CPU: Pentium 4 1,8 GHz
- RAM: 768 MB
- Tarjeta 3D: GeForce FX 5700 LE 128MB
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium 4 a 1,6 GHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 6 GB
- Tarjeta 3D: Radeon 8500 o GeForce 3 con 64 MB.
- Conexión: 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- CPU: Pentium 4 a 2 GHz
- RAM: 1 GB
- Espacio en disco: 6 GB
- Tarjeta 3D: Radeon 9500 o GeForce 6200 con 128MB
- Conexión: ADSL o Cable



▲ Aunque las primeras fases del juego son guiadas, también cuenta con dos tutoriales, básico y avanzado, para que te hagas con su manejo.



▲ El juego recrea batallas y nos traslada a escenarios nunca vistos en las películas pues además de basarse en la trilogía cinematográfica de "El Señor de los Anillos" se sirve de material que sólo aparece en las novelas de Tolkien.



▲ No olvides que tus héroes tienen opción de utilizar poderes que pueden sacarte de un apuro cuando las cosas se ponen feas.



▲ En el modo de juego Batallas Rápidas tendrás acceso a todos los escenarios de la Tierra Media desde Rivendell hasta las Minas Morgul.



▲ En la campaña del bien, lucharás con elfos y enanos mientras que, en la del mal controlarás los ejércitos de Dol Guldur y podrás invadir las Tierras del Norte.

A finales de 2.004 EA empleó sus licencias sobre las películas de «El Señor de los Anillos» de Peter Jackson, para lanzar un juego de estrategia que nos dejó impresionados. ¡Era capaz de recrear las batallas de la Trilogía, mejor que en el cine! Ahora, en su nueva entrega, vuelve a dejarnos con la boca abierta. Y es que, apoyándose en el material de las novelas de Tolkien, introduce cambios y mejoras sustanciales y nos permite disfrutar de batallas nunca vistas, las que tuvieron lugar en el "Norte" de las novelas.

DE BUENOS Y MALOS

En modo individual, tienes acceso a dos campañas que te trasladan a las Tierras del Norte. Allí, Elfos y Enanos luchan contra las fuerzas de Sauron, participando en batallas nunca recreadas en las películas de la Trilogía. En la "campaña del bien" debes dar buena cuenta de las hordas de Goblin que descienden de las Montañas Nubladas y de las oscuras fuerzas de Sauron. En la "campaña del mal" eres tú quien controla los ejércitos de Dol Guldur y, en lugar de defender el Norte, tu misión es conquistarlo con ayuda de los Isengard y los Goblin.

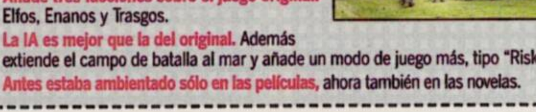
> *Combate en la Tierra del Norte en batallas y escenarios nunca vistos en las películas de Peter Jackson*

Cada una de las seis razas disponibles tiene habilidades y necesidades diferentes para hacerse con la victoria y, en ambos casos, los escenarios, unidades, edificios, criaturas y héroes, consiguen que te metas en el juego hasta olvidarte de todo lo demás. También puedes, por supuesto, seleccionar cualquier escenario del juego y utilizar el modo "batalla rápida" que te dará opción a elegir el número ▶▶

La referencia

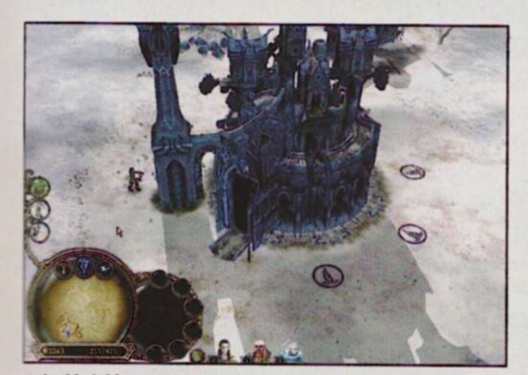


El Señor de los Anillos. La Batalla por la Tierra Media

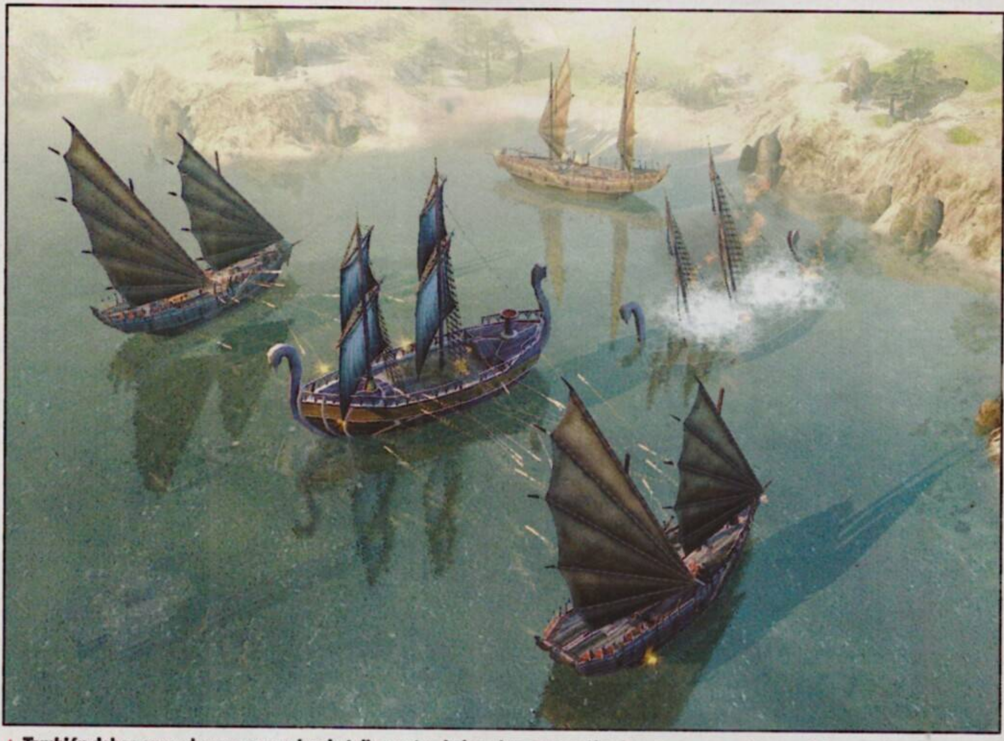


- **Añade tres facciones sobre el juego original:** Elfos, Enanos y Trasgos.
- **La IA es mejor que la del original.** Además extiende el campo de batalla al mar y añade un modo de juego más, tipo "Risk".
- **Antes estaba ambientado sólo en las películas,** ahora también en las novelas.





▲ La IA del juego no espera a que tengas tus edificios protegidos y tus unidades listas para atacarte. ¡Espabila!



▲ También debes aprender a navegar. Las batallas se trasladan al mar y aquí los barcos no son adornos ni sirven sólo para transportar unidades entre territorios. Te recomendamos que cojas ya compás y brújula.



▲ Los campamentos y unidades de los goblin recuerdan mucho a algunas de las estructuras y unidades de los Zerg de «Starcraft».



▲ A lo largo de los diferentes escenarios encontrarás edificios neutrales. Si capturas su bandera podrás aumentar tu producción de recursos.

LA TIERRA MEDIA A TUS PIES



LA GUERRA DEL ANILLO. En «La Batalla por la Tierra Media II» encontramos un nuevo modo de juego que, con un planteamiento similar al famoso "Risk" de tablero, te permite conquistar la Tierra Media y visitar todos los escenarios con un sistema de estrategia por turnos. Puedes jugar contra la IA del juego o contra otro jugador, elegir cualquiera de las facciones... ¡Cada partida será distinta!

▶▶ de jugadores, tu raza, la que dirigirá la máquina, y el héroe que capitanea tus ejércitos. ¡Aquí llega otra de las novedades! Además de jugar con todos los héroes del universo de Tolkien, puedes crear el tuyo propio: seleccionas su apariencia, raza y armamento, y ver cómo evoluciona tras cada victoria. Todo ello también estará disponible en el juego multijugador en red u online. Y decimos "estará" porque en la versión que probamos no estaba disponible aún, pero se auguran partidas antológicas.

TÁCTICA Y UNIDADES

Menos centrado en la gestión de recursos que otros títulos del género, será en el campo de batalla donde debas demotrar tus dotes de estratega, ¡y no será fácil! Comandando batallones completo, –con diferentes opciones de formación en combate– te encontrarás con batallas complejas, en las que debes dominar varios frentes. Y... ¡Ojito! porque la IA del juego puede darte sorpresas a la que te descuides. Está muy mejorada respecto al juego anterior.

Tal vez el número de unidades parezca algo limitado, pero no olvides que aprender a manejar los poderes del anillo de los distintos héroes puede sacarte de más de un apuro y es un factor estrategio más, a tener muy en cuenta.

En lo relativo a los edificios, puedes construir tu propia fortaleza y también se incluye, como novedad, la opción de construir libremente. De manera que puedes elegir el



▲ Podrás crear formaciones complejas de tropas agrupando unidades y moviendo el ratón. La IA del juego alineará tus tropas automáticamente de forma inteligente, con los soldados y piqueros al frente y los arqueros detrás.



▲ Todos los edificios tienen opciones de mejora. Al fuerte además podrás añadirle torres para construir auténticas fortalezas que combinadas con sólidas murallas harán de tu base un lugar seguro.



▲ A medida que vayas ganando experiencia obtendrás puntos para repartir entre tus poderes y mejorar tus habilidades y las de los tuyos.

Dirige a cualquiera de las razas de la Tierra Media a través de tu propio héroe personalizado

asentamiento de tu base en cualquier punto del mapa y también de cada edificio. Por si te parece poco, el campo de batalla se amplía al mar, así que será mejor que no te marees o tu armada sufrirá las consecuencias.

GRÁFICOS DE PELÍCULA

Mención aparte merece el apartado gráfico del juego. Se ha actualizado a DirectX 9 el motor sobre el que está desarrollado el juego, para incluir nuevos efectos. La iluminación, el acabado de los escenarios y la representación de los personajes está a un altísimo nivel. Eso sí, para disfrutar de «La Batalla por la Tierra Media II» al máximo detalle necesitarás una máquina bastante potente. Por lo demás, la mecánica y manejo de las unidades es bastante tradicional y permite que en pocos minutos puedas hacerte con el juego.

Por último, aunque se ha incrementado la dificultad respecto al título original, sigue resultando más que accesible para los aficionados al género. Pero, en esencia, ames la estrategia en tiempo real o el mundo de la Tierra Media.. ¡Con esta nueva entrega tienes la diversión asegurada! ■ I.R.L.

Alternativas

- **Age of Empires III**
  También estrategia en tiempo real, el último de la serie sorprende por sus gráficos.
  ▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 94
- **Civilization IV**
  Otro clásico que merece la pena no dejar pasar, pero con una mecánia de estrategia por turnos.
  ▶ Más inf. MM 131 ▶ Nota: 96

VIVIR COMO UN HÉROE





DE PELÍCULA. Si siempre has querido combatir codo con codo con Aragor, Arwin, Legolas.. ahora tienes ocasión de hacerlo. Dependiendo de la campaña, o de la facción que elijas, cada uno de los héroes de la trilogía estará disponible para que lo reclutes en tu fuerte. Además en esta segunda parte encontrarás héroes que sólo aparecen en los libros como Glorfindel.

TÚ TAMBIÉN PUEDES CONVERTIRTE EN HÉROE. ¡Como lo oyes! En esta segunda parte puedes crear tus propios héroes personalizados, elegir su apariencia, raza y armamento y luego trasladarte con ellos al juego, tanto en modo multijugador, salvo para participar en torneos, como en campañas individuales. Si tú vivieses en la Tierra Media, ¿qué clase de héroe querrías ser?

Nuestra Opinión

MÁS ALLÁ DE LA TIERRA MEDIA. ***Completo, divertido y con unos gráficos de lujo, abarca no sólo las películas, sino también los libros de "El Señor de los Anillos". El mismo gran juego pero corregido y aumentado.***

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Las posibilidades de las unidades en combate, incluyendo tu héroe.
- Que sea tan sencillo de manejar a pesar de ser tan completo.
- Gráficos, sonidos y ambientación.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El peso excesivo de los héroes.
- Bajo máximo de unidades en una batalla.
- Los requisitos técnicos son elevados.

MODO INDIVIDUAL

▶ *UN BUEN ESTRATEGA GANARÁ tanto con los elfos como con los goblin, pero requiere darle al coco. ¡Y cuidado que la IA se ha puesto las pilas!*



MODO MULTIJUGADOR



▶ *PROMETE UN BUEN EQUILIBRIO ENTRE LAS FACCIONES, pero en la beta de review evaluada aún no estaba activo el modo de juego online.*

JUEGO RECOMENDADO Micromanía

El "galáctico" de la estrategia

Star Wars El Imperio en Guerra

Que sí, que un jedi mola, pero si algo nos enseñó el Episodio II es que donde esté un buen ejército ya se pueden ir quitando los jedis. Y si se trata de una armada de naves espaciales, ni te cuento...



▲ ¡Ya era hora! Anda que no teníamos ganas de dirigir nuestra propia flota de destructores imperiales, con su correspondiente escolta de TIE-fighters.

La estrategia y Star Wars se habían dado la mano en el pasado, pero nunca en un juego tan completo y variado como éste. Combates en el espacio y en planetas, gestión económica y militar... Un poco de todo, en fin, pero combinado con mucho acierto y, además, con toda la magia de "La Guerra de las Galaxias". Prometedor, ¿verdad?

UNA HISTORIA VIVA

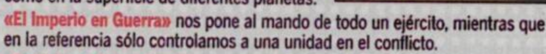
La acción del juego comienza varios años antes de lo sucedido en el Episodio IV, con un Imperio Galáctico recién formado y todavía fortaleciéndose, y una Alianza Rebelde que empieza a dar sus primeros pasos. A partir de ahí el argumento recoge muchos de los sucesos de las películas (y a sus protagonistas), pero lo cierto es que tenemos un gran margen de maniobra para ir desarrollando nuestra propia versión de la historia a medida que vamos jugando, tanto si lo hacemos como el Imperio o como los rebeldes.

Para conseguir esta libertad de acción «El Imperio en Guerra» recurre a un original sistema de juego que combina la gestión

La referencia

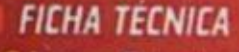
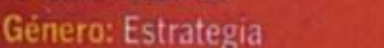
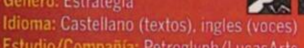
Star Wars Battlefront 2

- **En los dos juegos podemos participar** en las batallas de Star Wars, tanto en el espacio como en la superficie de diferentes planetas.
- **«El Imperio en Guerra»** nos pone al mando de todo un ejército, mientras que en la referencia sólo controlamos a una unidad en el conflicto.



- **«Battlefront 2» no tiene** el elemento de gestión de «El Imperio en Guerra».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (12+)
- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano (textos), ingles (voces)
- Estudio/Compañía: Petroglyph/LucasArts
- Distribuidor: Activision N° de DVDs: 1
- Lanzamiento: Febrero 2006 PVP Rec.: 49,95 €
- Web: *www.swempireatwar.com* Interesante y con contenidos extra, aunque todavía en desarrollo.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Modos de juego: 3 (Gestión, Batalla espacial, Batalla terrestre)
- Sistemas en la galaxia: + de 50
- Mapas escaramuzas (espaciales/terrestres): 12/12
- Multijugador: Sí
- Número de jugadores: 2-8

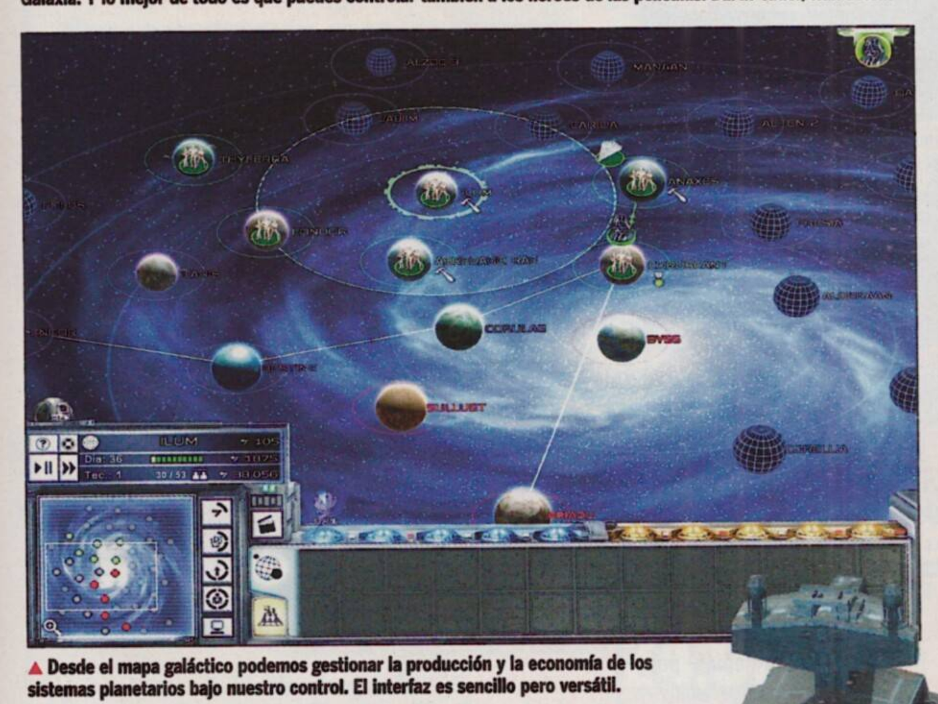
ANALIZADO EN
- CPU: Pentium 4 3 GHz
- RAM: 1 GB
- Tarjeta 3D: Radeon X850 XT
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 2 GB
- Tarjeta 3D: 32 MB
- Conexión: 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Pentium 4 2 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 2,5 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB
- Conexión: ADSL



▲ Elige tu bando entre la Rebelión o el Imperio y lleva a tus ejércitos a controlar hasta el último planeta de la Galaxia. Y lo mejor de todo es que puedes controlar también a los héroes de las películas: Darth Vader, Han Solo...



▲ Desde el mapa galáctico podemos gestionar la producción y la economía de los sistemas planetarios bajo nuestro control. El interfaz es sencillo pero versátil.


▲ La ambientación reproduce hasta el más mínimo detalle de la saga.


▲ No hay nada como una Estrella de la Muerte para imponer un poco de orden.


▲ La variedad de escenarios es enorme: nieve, desiertos, bosques, pantanos, ciudades... ¡La lista es interminable!

económica y militar a nivel galáctico con los combates en tiempo real tanto en el espacio como en los planetas. ¿Parece complicado? Pues no lo es en absoluto, pero, oye, por si acaso vamos a explicarlo con más detalle.

GALAXIAS Y PLANETAS

De primeras el juego nos enfrenta a un mapa en el que podemos ver los sistemas planetarios de la galaxia (no, todos no, sólo 50 pero, eso sí, están los que conocemos de las películas). En estos sistemas (en los que están bajo nuestro control, se entiende) podemos construir estructuras –como barracones, fabricas de vehículos o estaciones espaciales– y usarlas para producir unidades militares, desde soldados o vehículos de combate hasta gigantescas naves espaciales. Un elemento importante a tener en cuenta es que tanto el número máximo de unidades que podemos construir como la cantidad de créditos que recibimos dependen del número de sistemas que controlamos, así que es imprescindible que extendamos nuestro dominio a la mayor cantidad de planetas posibles.

La forma de hacerlo, eso sí, no podría ser más sencilla y es que basta con arrastrar con el ratón las unida- ▶▶

Ponte al mando de los ejércitos imperiales o rebeldes y extiende tu mandato por toda la galaxia

TU CARA ME SUENA



¿NO TE HABRÉ VISTO ANTES? Uno de los aspectos más interesantes del juego es que además de las unidades "estándar", el juego también nos permite controlar a los protagonistas de la serie de películas, desde Han Solo o C3PO, hasta Obi Wan, Darth vader o el mismísimo Emperador Palpatine, todos los cuales, claro, tienen enormes habilidades especiales. En la campaña individual estos héroes van apareciendo de manera prefijada, mientras que en las escaramuzas podemos reclutarlos a nuestra elección.

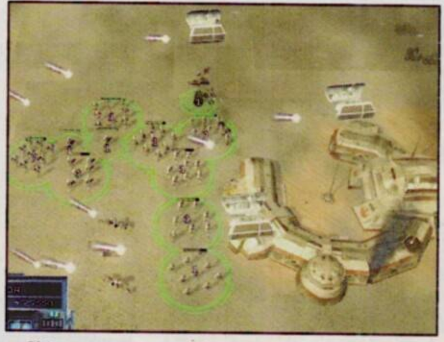




▲ Las batallas espaciales son realmente espectaculares, pero en realidad son muy parecidas a las terrestres, pues también se desarrollan en un plano. Vamos, que te puedes ir olvidando de hacer rizos y loopings con tus cazas.



▲ El viejo Obi Wan es un jedi poderoso, pero quizá Darth Vader y Palpatine sean demasiado para él.



▲ Si tenemos naves en órbita podemos solicitar bombardeos en las batallas terrestres.



▲ Desde esta pantalla gestionamos los edificios, las unidades y los héroes que queremos construir en cada planeta.

UN JUEGO DE PELÍCULA





DE CERCA O DE LEJOS. Lo mires como lo mires el acabado gráfico del juego es simplemente espectacular. El motor 3D nos ofrece modelos de unidades repletos de detalles, réplicas casi perfectas de las espectaculares naves y vehículos de combate que hemos visto en el cine. Además, el nivel de zoom nos permite ir de un primer plano hasta una vista general de todo el escenario.

CUESTIÓN DE ENFOQUE. El juego nos ofrece además un punto de vista extra, y es que pulsando en cualquier momento la barra espaciadora pasamos a una cámara cinematográfica que de manera automática se va desplazando por el escenario mostrándonos de una forma espectacular cómo se desarrolla la acción del juego.

Las luchas entre flotas espaciales se alternan con los combates entre ejércitos y con la gestión galáctica

▶▶ des de un planeta a otro. Si al llegar a ese planeta hay enemigos se entabla un combate (algo que también sucede cuando es el enemigo el que llega a nuestros sistemas) y es entonces cuando pasamos a la parte puramente estratégica del juego.

Los combates, -dependiendo de qué tipo de unidades coincidan-, pueden llevarse a cabo en la superficie del planeta, entre ejércitos, o en el espacio, entre flotas de naves, aunque en ambos casos su resolución es muy similar pues las batallas espaciales se juegan, en realidad, sobre un plano en el que no podemos desplazarnos ni "arriba" ni "abajo". «El Imperio en Guerra» utiliza un sistema y un interfaz para resolver estas batallas muy similar a lo que es habitual en el género: en 3D, con minimapa y barra de órdenes, etc. aunque con una salvedad de cierta importancia, y es que no podemos producir ni edificios ni unidades, ya que sólo contamos con las que estuvieran construidas de antemano.

VARIEDAD TOTAL

Lo mejor de este sistema es que es totalmente abierto y, aunque hay sucesos prefijados, el desarrollo general depende de nuestras decisiones. Además, por si fuera poco, el juego incluye también varios modos de juego más, incluyendo uno de escaramuzas, tanto en tierra como en el espacio, así como un multijugador para hasta ocho jugadores. Vamos, que hay juego para rato.

Es cierto que al analizar cada aspecto por separado (gestión, batallas espaciales y terrestres) todos son bastante sencillos. Desde luego, si lo que buscas es complejidad estratégica, no la vas a encontrar, pero sí que tienes, a cambio, un juego completo y variado, con una ambientación soberbia y un acabado técnico de lujo. ¿Alguien da más? ■ J.P.V.

Alternativas

- **Age of Empires III**
  Un estupendo y original juego de estrategia que pone el broche de oro a una estupenda saga.
  ▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 94
- **Civilization IV**
  El mejor juego de estrategia y gestión de todos los tiempos, con un adictivo sistema por turnos.
  ▶ Más inf. MM 131 ▶ Nota: 96

Nuestra Opinión

ESTRATEGIA TOTAL. Protagoniza el conflicto entre Imperio y rebeldes en Star Wars tomando parte en todos sus frentes: gestión, batallas espaciales, combates terrestres. Si lo que quieres es variedad, aquí vas a tener hasta hartarte.

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La combinación de tres tipos de juego diferentes.
- La abundancia de modos que garantiza muchísimas horas de juego.
- Gráficamente el juego es espectacular. ¡Parece una película!

LO QUE NO NOS GUSTA
- Ninguno de los tres modos, por separado, es demasiado complejo.

MODO INDIVIDUAL
▶ **MÓNTATE TU PELÍCULA.** ¿El gran juego de estrategia que necesitaba Star Wars? ¡Pues sí! La serie no ha pintado mejor... ¡ni en las películas!



MODO MULTIJUGADOR



▶ **CONFLICTO INTERGALÁCTICO.** La variedad de opciones hace que cada partida sea totalmente diferente de las anteriores.

EXITOS NOVALOGIC 3

Lo mejor de Delta Force en un solo Pack



Participa en partidas de más de 32 jugadores online a través de Novaw



Más de 60 niveles
Más de 20 misiones para un jugado
Más de 25 misiones cooperativas



Más de 20 niveles multijugador qu incluyen los siguientes modos de juego: combate a muerte, rey de la colina por equipos, combate a mu por equipos, captura la bandera.

PACK EXITOS NOVALOGIC 3

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

DELTA FORCE XTREME

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE

3 Juegos en 1 por solo 24,95€

Conviértete en un verdadero DELTA FORCE
¡Fija el objetivo, carga tu arma y ... dispara!

Ya a la venta en tus tiendas

El Corte Inglés





NOVALOGIC







¡Al fin, serás tu propio jefe!

Los Sims 2 Abren Negocios

Expansión para «Los Sims 2»

La referencia

Los Sims 2

- **Esta expansión** añade un toque de estrategia en la gestión de las tiendas.
- **Al contrario que en el original,** en «Abren Negocios» puedes ver las casas vecinales, llevar objetos e instalar ascensores.
- **Técnicamente apenas hay diferencias,** aunque en la expansión el juego es más fluido que en el original.

Parece que fue ayer cuando salió «Noctámbulos» y ya está aquí la tercera expansión de «Los Sims 2». Si piensas que es más de lo mismo, te equivocas. ¡Ahora tienes que hacer de jefe, echar broncas y abrir toda una franquicia de tiendas!

Cuando parecía que «Los Sims 2» ya no podía dar más de sí, Maxis nos sorprende con esta nueva expansión, «Los Sims 2 Abren Negocios», que cambia por completo el desarrollo del juego. Por fin, tras años de trabajar como "curritos", los Sims pueden montar sus propios negocios, contratar empleados, y hacerse ricos sin rendir cuentas a un jefe... Si consigues que no metan la pata hasta el fondo, claro...

SED DE SIMOLEONES

Al instalar la expansión, accedes a un nuevo escenario: el distrito comercial Villazul del Agua. Cualquier Sim que tenga unos ahorrillos puede comprar un local en él y montar tres tipos de establecimientos diferentes: una tienda, un salón o un pabellón.

En las tiendas puedes vender de todo: juguetes, ropa, flores... Y mezclándolos a tu gusto, además; nada te impide vender muebles y videojuegos, por ejemplo.

Los salones son lugares en donde das un servicio: maquillaje, gimnasios, boleras, restaurantes o discotecas. Por último, en las exposiciones muestras algo de valor y cobras por el tiempo que los visitantes permanecen en el

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- Género: Simulación/Estrategia
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Maxis/EA Games
- Distribuidor: EA España · Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: 1 de marzo · PVP Rec.: 29,95 €
- Web: www.lossims.com Concursos, descargas, noticias... Muy recomendable.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** 1
- **Nuevo barrio:** Distrito comercial
- **Tipos de tiendas:** 3
- **Nuevas características:** Talentos, ascensores, negocios
- **Nuevos objetos:** 150
- **Nuevo tipo de personajes:** Periodista, robots

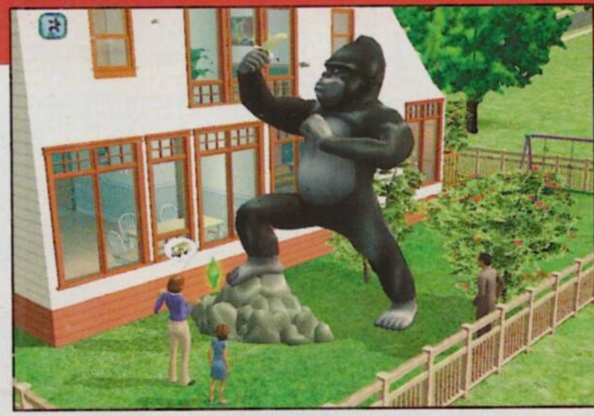
ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X850 XT 256 MB
- **Conexión:** ADSL 1 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

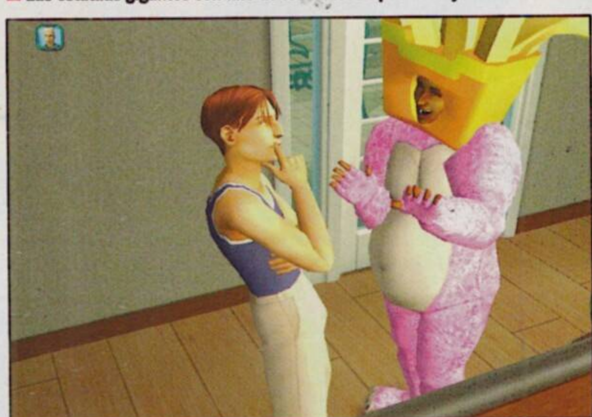
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



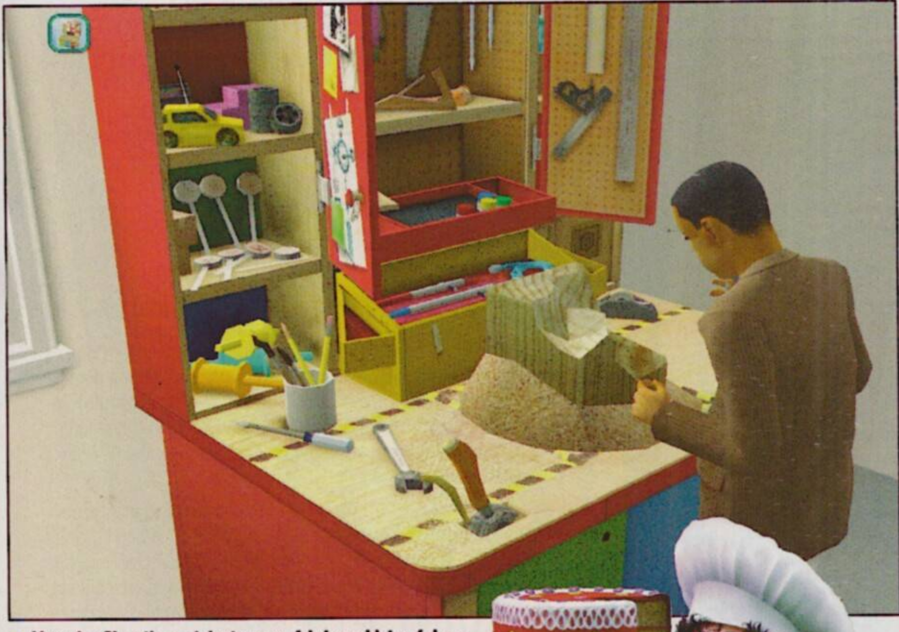
Haz que tus Sims monten su propia tienda, contraten empleados y se líen a ganar dinero sin recibir órdenes de nadie. ¡Esto es vida! Pero, ojo, si no llevan bien sus negocios pueden acabar debajo de un puente.



Las estatuas gigantes son uno de los nuevos tipos de objetos.



Tus empleados tienen que ganarse el sueldo convenciendo a los clientes.



Ahora los Sims tienen talentos para fabricar objetos únicos: desde un camión de bomberos a un robot que limpie la casa.



Si la clientela se va contenta, ganas puntos que puedes gastar en "extras" como la habilidad de que un cliente se crea que ha comprado una ganga.

lugar: un museo, tu colección de enanos de jardín... o de coches. Y es que los negocios también pueden abrirse en la propia casa, montando, por ejemplo, una tienda en la segunda planta, mientras la familia vive en el sótano.

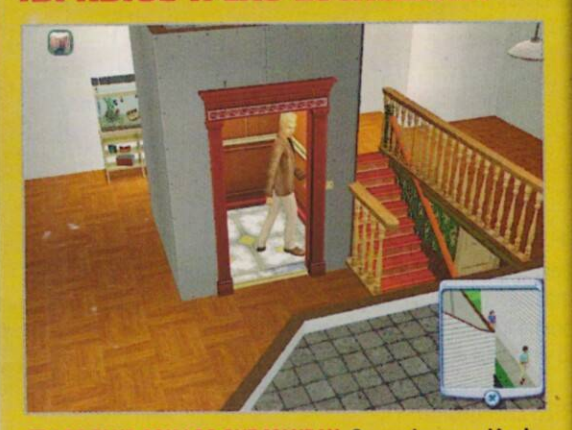
¿ERES UN BUEN COMERCIANTE?

Llevar un negocio añade un toque de estrategia. Ahora tus Sims pueden contratar empleados con distintas habilidades que, además, pueden ser vagos, ladrones, o mentirosos... Un nuevo medidor, el talento, controla su habilidad para tratar a los clientes, vender lo invendible o fabricar nuevos objetos. También influye su humor, según las horas que le hagas trabajar y el sueldo que le des.

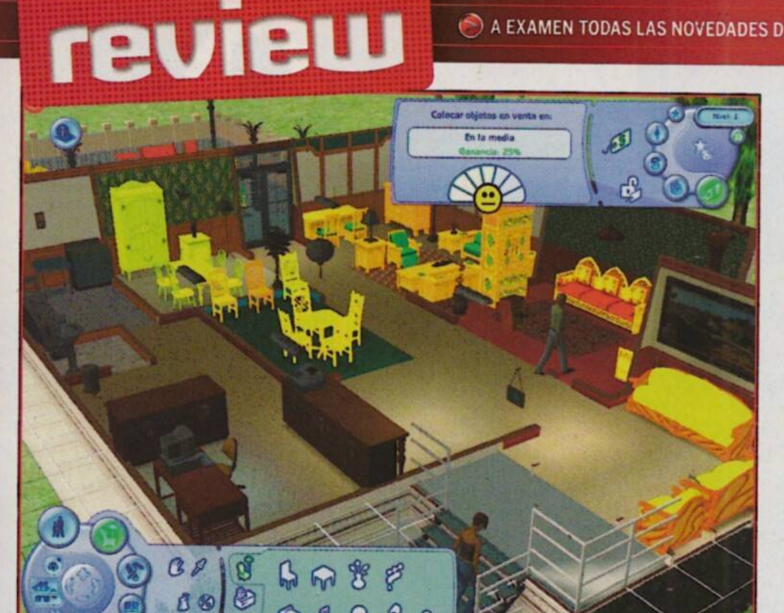
Los clientes, por su parte, no compran sin más, sino que llegan con una barra vacía en la cabeza y sólo cuando esté llena sacarán la cartera. Se llenará si la tienda está bien decorada, si los objetos son de calidad, si los precios son buenos, si el vendedor le trata bien y, en fin, con un montón de cosas más que tendrás que decidir. Los clientes satisfechos, además, dan puntos de negocio que puedes gastar compran- ▶▶

Al habitual caos de los Sims, añádele la posibilidad de llevar tu propio negocio. ¿Conseguirás levantar un imperio?

¡DI ADIÓS A LAS ESCALERAS!



LOS FANS SON LOS QUE MANDAN. Con cada expansión de «Los Sims 2», Maxis ha ido satisfaciendo las principales demandas de los fans. En «Universitarios» añadió la posibilidad de resucitar a los Sims fallecidos, en «Noctámbulos», los coches y ahora, en «Abren Negocios», han añadido los ascensores. Con ellos podrás ahorrar mucho tiempo en las casas o en los negocios con más de dos pisos y, además, tus Sims se cansarán menos, porque se ahorrarán la caminata... ¡Todo un chollo!



▲ Puedes poner precio a los objetos de uno en uno, por estanterías o todos a la vez. El interfaz es muy asequible y por eso la gestión de la tienda es sencilla.



▲ Si tienes instalado el original y junto con todas sus expansiones, necesitarás mucho disco duro y mucha memoria para que las cargas no se te hagan eternas.



▲ El punto más flojo del juego lo encontramos en la gestión de los empleados, y es que debes entrar en demasiados submenús para darles hasta las órdenes más sencillas.

CÓMO SER UN BUEN JEFE





NUEVO PANEL DE CONTROL. Si quieres amasar una fortuna es imprescindible que no pierdas de vista tus negocios. Para controlarlos se ha añadido un nuevo panel desplegable en la esquina superior derecha de la pantalla. Desde ahí puedes asignar el sueldo a los empleados, examinar sus talentos, cambiar los precios y echar un vistazo a las ganancias.

EL CLIENTE ES LO PRIMERO. Para ganar dinero, hay que contentar a los clientes: añadir objetos de diversión en la tienda, charlar con ellos, hacer que les atiendan empleados eficientes... Los clientes fieles correrán la voz y, enseguida, tendrás la tienda llena. Eso sí, si se extiende el rumor de que tu tienda es mala, ya puedes ir cerrando el chiringuito, porque no volverás a levantar cabeza.

> La expansión introduce abundantes novedades, pero se echa de menos más variedad en las construcciones

▶▶ do "extras", tales como descuentos en las compras, trucos para convencer al cliente de que compre los objetos a mayor precio y muchos más.

¡ESTO ENGANCHA!

Pero las novedades no se acaban aquí, ya que también tenemos un objeto muy esperado por los jugadores –el ascensor–, un nuevo tipo de personaje –los robots– y 150 nuevos objetos.

Técnicamente, es cierto, no incluye mejoras, pero tampoco las necesita, ya que sigue deslumbrando como el primer día.

Como única pega, habría que decir que los edificios del nuevo distrito y los objetos que se venden son muy similares a los de anteriores expansiones, aunque eso es, en cualquier caso, un defecto menor, pues Maxis irá ofreciendonos nuevos objetos y tiendas para descargar.

Lo importante aquí es que, por fin, puedes controlar la forma en que tus Sims se ganan la vida y, encima, te lo pasarás en grande viendo como se hacen ricos o se arruinan. Una expansión imprescindible para los fans de la saga. ¡No te la pierdas! ■ J.A.P

Alternativas

- **Singles 2**
  Un planteamiento similar, pero más limitado y, eso sí, con un toque erótico.
  ▶ Más inf. MM 126 ▶ Nota: 77
- **Black & White 2**
  Coge un Sim, llénalo de pelos, aumenta veinte veces su tamaño, y entrénalo para la lucha.
  ▶ Más inf. MM 129 ▶ Nota: 94

Nuestra Opinión

LLEVA TU PROPIO NEGOCIO. *En cuando abres una tienda, comienzas a elegir los artículos y a contratar empleados, te das cuenta de lo divertido que es. Un soplo de aire fresco para la saga que se agradece de verdad.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- El nuevo toque estratégico de los negocios, nos ha gustado mucho.
- Es muy flexible: puedes montar la tienda donde te de la gana.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La mayoría de los negocios usan objetos de anteriores expansiones.
- Demasiados submenús para dar órdenes a los empleados.

MODO INDIVIDUAL

▶ **QUE NO TE FALTE.** *Si te daba rabia que tus Sims se fueran a trabajar, ahora tienes la oportunidad de acompañarlos al trabajo y ayudarlos a triunfar.*



Batallas del Más Allá

Fallen Lords Comdemnation

Cuando uno abandona este mundo, lo que espera es poder descansar en paz por toda la eternidad. Pero no, de eso nada... ¿Quién se iba a imaginar que te toca luchar en una cruenta guerra en el otro barrio? ¡Ay, Dios!



▲ Controlas a muchos tipos unidades como en los juegos de estrategia y no te faltan devastadoras criaturas para abrir brecha entre las filas enemigas.

Hasta ahora, si querías controlar a grandes ejércitos en el campo de batalla no tenías más remedio que mirar al género de la estrategia. Y eso que –en los últimos años– también se ha intentado un acercamiento de la acción a esta tendencia. Juegos como «Vietcong 2» y «Brother in Arms» añaden un toque táctico, permitiendo controlar un pequeño contingente de hombres. Pero, de ahí a un ejército masivo va mucho...

Ahora bien, ¿qué te parecería un juego de acción en el que realmente pudieses controlar cientos de soldados? Pues eso es, precisamente, lo que te ofrece «Fallen Lords: Condemnation».

GUERRA A TRES BANDAS

El punto de partida te lleva nada menos que al –vamos a llamarle– "Más Allá". Y allí Demonios, Ángeles y Almas Muertas están enfrascados en una guerra milenaria en la que no se vislumbra el fin. Aquí es donde tú tienes que tomar partido, eligiendo la facción en la que vas a enrolarte. Al comenzar, apenas encontrarás diferencias con otros juegos de

La referencia

BiA: Earned in Blood



- **Ambos combinan acción y estrategia** pero con una ambientación diferente, bélica para la referencia y fantástica en «Fallen Lords»
- **En «Brothers in Arms» sólo puedes dar órdenes a unos cuantos soldados** mientras que en «Fallen Lords» controlas a cientos de unidades.
- **La dificultad** está mejor calibrada en «Brothers in Arms: Earned in Blood».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Acción
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Novarama/Planeta
- Distribuidor: Planeta Interactive — Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible — PVP Rec.: 39,95 €
- Web: www.fallenlords.com Contenido típico, nada especial pero en castellano.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Campañas: 3 (Ángeles, Demonios y Almas Muertas)
- Niveles: 30
- Armas: Más de 100
- Conjuros: 30
- Multijugador: Sí
- Modos de juego: 3 (Batalla, Conquista y Arena)

ANALIZADO EN

- CPU: Athlon 64 3000+
- RAM: 1 GB
- Tarjeta 3D: GeForce 6600 256 MB
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium 4 1,4 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 1,5 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB
- Conexión: 56,6 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

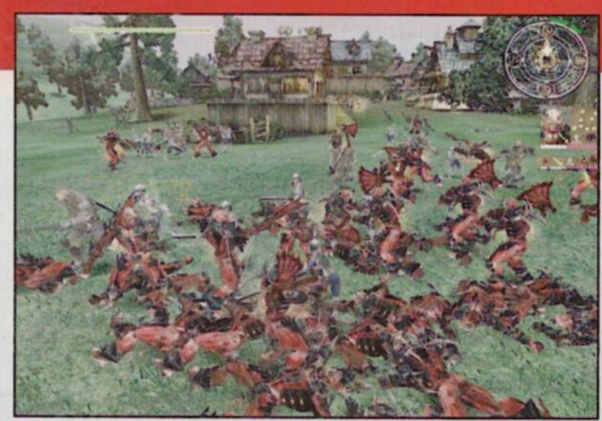
- CPU: Pentium 4 2,4 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 1,5 GB
- Tarjeta 3D: 128 MB
- Conexión: ADSL



▲ ¿Creías que te esperaba la paz eterna? Aún no, tienes que tomar parte en la guerra del Más Allá. Tres facciones luchan entre sí por el control del "Reino de los Cielos". Prepárate, porque además de luchar tendrás que dirigir a tus legiones.



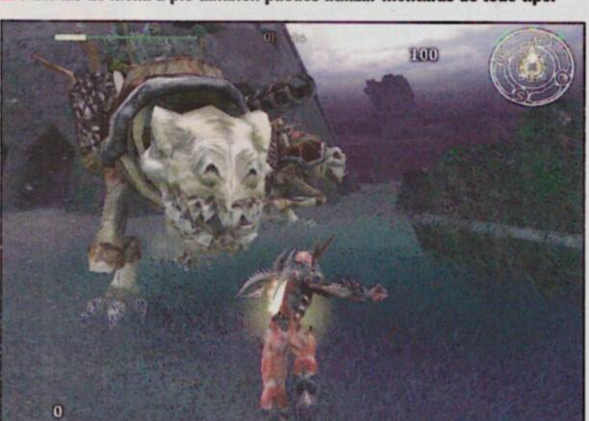
▲ En «Fallen Lords» cada uno cuenta con sus propias unidades pero en relación a sus habilidades y atributos los bandos son equivalentes. No encontrarás especiales diferencias entre unos y otros.



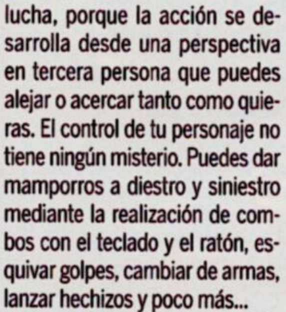
▲ La dificultad es muy elevada y la IA de las tropas tampoco es que ayude mucho.



▲ Además de lucha a pie también puedes utilizar monturas de todo tipo.



▲ La animación de las criaturas, sobre todo de las más grandes, es espectacular. No te quedes a ver cómo se lleva por delante tus filas...



lucha, porque la acción se desarrolla desde una perspectiva en tercera persona que puedes alejar o acercar tanto como quieras. El control de tu personaje no tiene ningún misterio. Puedes dar mamporros a diestro y siniestro mediante la realización de combos con el teclado y el ratón, esquivar golpes, cambiar de armas, lanzar hechizos y poco más...

Sin embargo -ahora viene lo mejor- puedes dirigir tu ejército, lo que supone toda una novedad en el género de la acción. «Fallen Lords» te permite controlar las acciones de cientos de unidades mediante la pulsación de un par de teclas nada más, así, entre mandoble y mandoble. Está claro que el control de tu ejército no podrá tener las posibilidades tácticas ni será tan complejo como el que ofrece, por ejemplo, «Rome Total War», pero sí que puedes decidir la formación de las unidades, su posicionamiento o cuando atacar al enemigo.

A LO "BRAVEHEART"

Los objetivos se irán dando mediante escenas cinemáticas -creadas con el propio motor del juego- que, a su vez, sirven para desvelar un argumento de lo más sugerente desde el principio. ▶▶

Elige uno de los tres bandos disponibles y dirige a tus ejércitos en grandes batallas contra cientos de criaturas

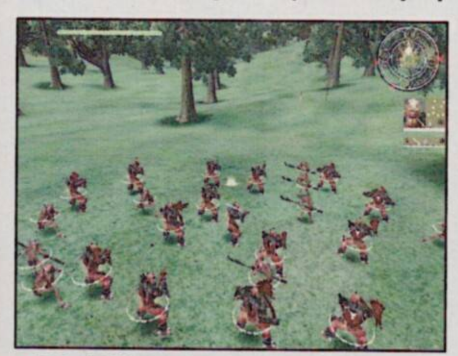
"MULTI" EN EL MÁS ALLÁ



CONTRA HUMANOS MUY VIVOS. El modo multijugador incluye tres modos de juego: Arena, Conquista y Batalla. El primero te encierra en un escenario pequeño en que el objetivo consiste en ser el último guerrero en pie. En Conquista encontrarás escenarios medianos donde deberás hacerte con las bases enemigas. El último modo es el más divertido de todos. Hay dos ejércitos completos que podrán controlar hasta ocho jugadores al mismo tiempo. Aquí se ofrecen las batallas más espectaculares de todo el juego.



▲ Los escenarios en los que transcurren las batallas suelen ser muy amplios, aunque también hay acción en pequeños pueblos donde ganar una posición ventajosa puede ser determinante para el resultado de la contienda.



▲ El diseño del control es genial. Es muy fácil controlar grandes ejércitos: basta con pulsar unas pocas teclas.



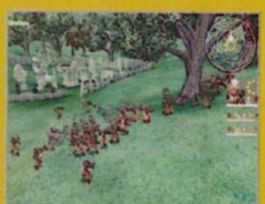
▲ La perspectiva de la cámara se puede acercar o alejar tanto como quieras haciendo girar la ruedecita del ratón.



▲ Las misiones de introducción de cada campaña te enseñarán lo básico de las habilidades en combate. Incluso en estos inicios la dificultad es elevada.

¿TIENES GRITO DE GUERRA?





CONTROLA LA TROPA. Basta utilizar dos teclas para manejar a tus hombres en el campo de batalla. Por un lado con la tecla "Q" puedes seleccionar un grupo de soldados, mientras que con la tecla "E" puedes mandarles que se dirijan a una zona o que ataquen directamente al enemigo. Con el botón derecho del ratón puedes cambiar las formaciones de las unidades. ¡Sencillo y genial!

UN GENERAL CON VISTA. Te preguntarás cómo puedes dirigir la batalla desde la perspectiva de cámara de un arcade. Pues gracias a un zoom espectacular que bien puede acercarte a escasos centímetros de tu personaje, como alejarte lo suficiente para ver un porción del terreno de cientos de metros. ¡Todo controlado!

«Fallen Lords» une el combate a espada con una estrategia táctica apoyada por un cuidado argumento

▶▶ Los ejércitos de cada bando cuentan con diferentes tipos de unidad, como infantería ligera y pesada, arqueros, campeones e incluso criaturas acorazadas capaces de sembrar el pánico entre las filas enemigas. Llegado el momento el campo de batalla se vuelve una locura en la que puedes enfrascarte o no. Pero lo principal es decidir acertadamente cuándo y cómo atacar. Lanzarte a la batalla sin ton ni son puede acarrear la derrota.

Y es que la dificultad del juego está algo descompensada. Cualquier golpe por parte de un enemigo suele dejarte tan aturdido que apenas tienes tiempo de reaccionar antes de recibir un nuevo golpe. Y eso en mitad de una refriega suele ser catastrófico.

A MEDIO CAMINO

La idea de combinar acción y la estrategia táctica con grandes batallas funciona y resulta de lo más acertada. No obstante, hay otros aspectos que no han sido tan bien llevados a cabo. Los más notorios son el de la IA de las tropas, que se atascan con cualquier elemento del escenario aunque tengan el enemigo a dos metros; y el de la dificultad descompensada de algunos objetivos, que te obliga a estar atento a guardar la partida cada minuto. El resto de apartados cumple con su función. El juego presenta escenarios muy amplios poblados de cientos de criaturas con un buen detalle y sin ralentizaciones. A su vez, las animaciones de algunas criaturas son espectaculares y lo mismo se puede decir del doblaje.

«Fallen Lords» es un juego que, no sin riesgo, ha sabido combinar lo mejor de dos géneros y aunque podría haber llegado a ser toda una referencia superando algunos problemas, no deberías perderlo de vista. Es espectacular, entretenido y da mucho de sí, abriendo un camino para la acción, ya sabes... en el "Más Allá". ■ J.M.H

Alternativas

• **Vietcong 2**
Un gran juego de acción bélica sobre la guerra de Vietnam en el que controlas a un pelotón.
▶ Más inf. MM 131 ▶ Nota: 88

• **Rome: Total War**
Disfruta de las mejoras batallas entre ejércitos masivos, eso sí dentro del género de la estrategia.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 96

Nuestra Opinión

EL JEFE TAMBIÉN LUCHA. *En el Más Allá hay una terrible guerra entre tres facciones en la que debes tomar partido. Lidera a tus tropas, pero en primera línea. Empuña tu espada y lánzate tú también a la batalla.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- La novedosa mezcla de acción y estrategia, resuelta con gran acierto.
- Estupendos gráficos con cientos de enemigos en pantalla.
- El doblaje al castellano es impecable.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La dificultad no está bien calibrada en todos los objetivos.
- La IA de las tropas es muy "cortita".

MODO INDIVIDUAL

▶ **ACCIÓN Y ALGO MÁS.** *El toque estratégico incluido es todo un acierto, lástima que aspectos como la IA o la dificultad no acompañen al resto del juego.*


80

MODO MULTIJUGADOR


81

▶ **MEJOR Y MÁS DIVERTIDO.** *Los enfrentamientos masivos contra humanos son una gozada, pero la IA de nuestras tropas sigue siendo poco operativa...*

CONCURSO





El Señor de los Anillos

La Batalla por La Tierra Media II

¡Gana el Ratón Único y contrólalos a todos!

¡¡Sorteamos!!

10 Packs compuestos por:

- Juego original para PC **El Señor de los Anillos: La Batalla por La Tierra Media II**
- **Ratón** exclusivo **Logitech G7** Edición Limitada para Coleccionistas

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5959 desde tu móvil poniendo la palabra: MMBATALLA seguido de un espacio y tus datos personales.

SMS

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de marzo de 2006

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17-28040 Madrid".








¡Acaba con los terroristas!

Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown

A ver, tú abres la puerta de una patada, entonces tú lanzas una granada de humo, tú disparas hacia el techo, tú entras de un salto y yo... ¿Cómo? ¿Que sólo somos cuatro? Si es que esto de la táctica no es lo mío... Hala, a empezar otra vez.

La referencia

Rainbow Six 3 Raven Shield

- **La idea es la misma en los dos:** dirigir un grupo de élite para acabar con fuerzas terroristas.
- **El sistema de juego de «Lockdown»** es más sencillo, pues controlamos sólo un comando y además las misiones son mucho más lineales.
- **Visualmente** esta nueva entrega de la serie supera a la anterior.

Si hablamos de acción táctica de grupo la serie de referencia es «Rainbow Six». La saga vuelve a nuestros PCs, después de una "excursión" por las consolas, tan divertida como siempre pero quizá un poco más "descafeinada" de lo esperado.

FUERZAS ESPECIALES

Una vez más el juego nos pone al frente del grupo Rainbow, un comando de fuerzas especiales comisionado por la ONU para combatir amenazas terroristas. Todo comienza con el rescate casi rutinario de unos rehenes en Sudáfrica, pero rápidamente nos vemos envueltos en una trama más peligrosa al enfrentarnos a unos terroristas que han robado un virus nanotecnológico y amenazan con extenderlo. La historia, además, da un giro imprevisto cuando el propio grupo Rainbow se convierte en el objetivo de los terroristas; esta vez nos tocará luchar para defendernos.

UN SOLO GRUPO

La historia se desarrolla a lo largo de una campaña compuesta por 16 misiones, a las que nos enfrentamos al mando de un comando de cuatro personajes (nada que ver con entregas anteriores, en las que llevábamos varios comandos a la vez). Directamente

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16+

- **Género:** Acción táctica
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Red Storm/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** 21 de febrero **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown/* Abundante información, pero en inglés

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Campañas:** 1
- **Misiones de la campaña:** 16
- **Modos de juego:** 4
- **Armas:** 43
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 2-16
- **Mapas multijugador:** 9

ANALIZADO EN

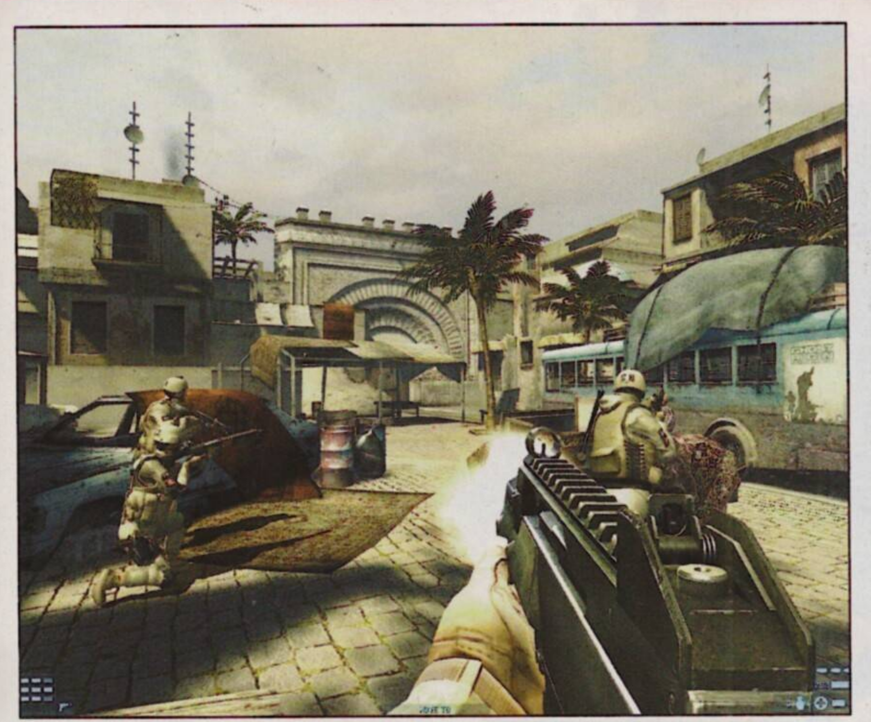
- **CPU:** Athlon 64 FX 55
- **RAM:** 2,75 GB
- **Tarjeta 3D:** Geforce 6800 Ultra SLI
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 7 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL

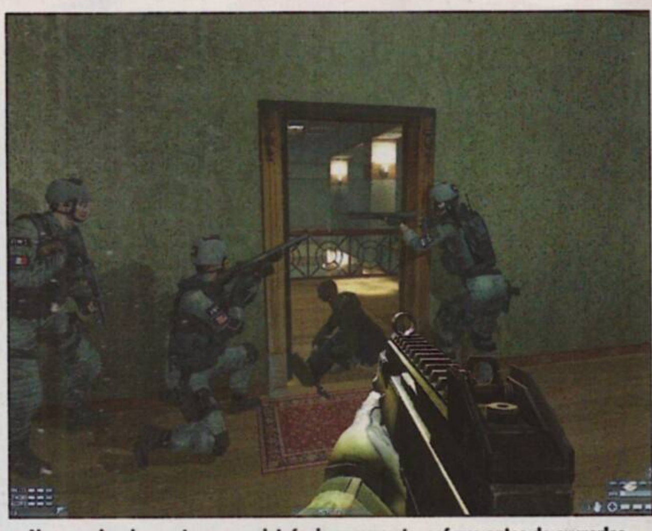
MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 7 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL


▲ Como jefe del grupo Rainbow tu misión es dirigir a tus hombres en la lucha contra los terroristas. Ten en cuenta que hay enemigos a montones, así que tendréis que actuar como un equipo si queréis sobrevivir.


▲ Antes de cada misión debes equipar de arriba abajo a todos los miembros del grupo.


▲ No se trata de ir a lo loco. A menudo lo mejor es echarse el rifle al hombro y apuntar con cuidado.


▲ Nunca sabes lo que te espera detrás de una puerta, así que antes de cruzarlas debes coordinar a tus compañeros para que el riesgo sea mínimo.


▲ En todo momento puedes acceder a un utilísimo visor nocturno que te permite desenvolverte sin problemas en la oscuridad más absoluta.

Dirige a los mejores agentes de las fuerzas especiales en una lucha implacable contra el terrorismo

sólo controlaremos a uno de ellos, pero como se trata del jefe del grupo, también podremos dar órdenes a los otros tres soldados que nos acompañan.

Estas órdenes, que se reducen a la posibilidad de que nos sigan o no, que abran puertas o que "limpien" una habitación, no son demasiado complejas (de nuevo, la diferencia con el resto de la saga es palpable, pues ha desaparecido incluso la fase de planificación previa a cada misión), pero bastan para distanciar al juego de los títulos de acción pura, pues nos obligan a plantearnos cada uno de los pasos que damos.

A esto ayuda además el planteamiento realista del juego, en el que un par de tiros bastan para acabar con nuestro personaje y en el que si por error abatimos a un civil o a un rehen perderemos la misión automáticamente.

MUY BUEN ASPECTO

Además de la campaña individual, «Lockdown» incluye varios modos de juego adicionales que nos permiten recorrer los escenarios, en solitario o acompañados, para limpiarlos de enemigos en una lucha contra el reloj. Además, incorpora también un interesante modo multijugador, con muchas variantes y mapas específicos.

Por lo que respecta a su apartado técnico, hay que decir que «Lockdown» es sencillamente espectacular, con un nivel de detalle y unos efectos visuales sorprendentes, hasta el extremo de que éste es sin duda el aspecto que menos acusa su herencia "consolera". No se puede decir lo mismo, por desgracia, de los demás aspectos, ya que la jugabilidad ha perdido bastante fuerza y ahora todo es mucho más sencillo, lineal y directo.

Así las cosas, si eres nuevo en el género, «Lockdown» es una elección segura para tomar contacto, pero si eres un veterano del grupo Rainbow, tal vez eches de menos la profundidad de esta serie emblemática. ■ J.P.V

Alternativas

- **S.W.A.T. 4**
Otro estupendo juego de acción táctica, con un planteamiento muy parecido.
▶ Más inf. MM 124 ▶ Nota: 86

- **F.E.A.R.**
Si quieres disfrutar de la mejor acción, pura y dura, con este juego te lo pasarás de miedo.
▶ Más inf. MM 129 ▶ Nota: 99

Nuestra Opinión

LUCHA CONTRA EL TERROR. *Dirige a un grupo de cuatro hombres y guíalos a través de 16 peligrosas misiones. No es el juego más complejo del mundo, es cierto, pero es un rato entretenido y su precio es inmejorable.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Ofrece una aproximación sencilla y directa a la acción táctica.
- Los escenarios son muy variados.
- De vez en cuando podemos controlar a un francotirador.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Comparado con anteriores entregas resulta bastante "descafeinado".
- Su desarrollo es demasiado lineal.

MODO INDIVIDUAL
▶ **DIVERSIÓN SIN ATOLLADEROS.** *Si quieres descubrir qué es eso de la acción táctica, con este juego te engancharás a la primera.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ **MEJOR EN COMPAÑÍA.** *Cuando tus compañeros son personas en vez de "bots" las misiones resultan mucho más interesantes.*



¿Tienes a punto tu tabla?

Tony Hawk's American Wasteland

La referencia

Tony Hawk's Underground 2

- **Son prácticamente idénticos** en cuanto a modos de juego y editores.
- **«American Wasteland»** ofrece un inmenso escenario abierto: toda la ciudad de Los Angeles.
- **En «American Wasteland»** puedes probar tu habilidad con la bicicleta, además del skate.

Baja la tabla de lo alto del armario, prepara tus rodilleras y sube el volumen de la canción de punk californiano que está sonando... sigues siendo el rey del skate y lo demostrarás haciendo locuras con la tabla... ¿O no te atreves?

Ya estamos otra vez sobre cuatro ruedas... Tony Hawk vuelve en «American Wasteland», un juego que te permite sacar al deportista loco que llevas dentro, sin peligro de romperte la crisma. En esta ocasión el protagonista llega a Los Ángeles, donde deberá demostrar su valía con la tabla, hacer amigos, conseguir un parque... y llevarse a la chica, claro.

MONOPATÍN PARA TODOS

Hay que reconocer que, tanto si eres un fan del monopatín y has jugado alguna de las entregas anteriores, como si lo ignoras todo sobre este deporte, «Tony Hawk's American Wasteland» te resulta satisfactorio: es variado, con una facilidad de aprendizaje adecuada, tiene mucha duración si te empleas con los editores y modos multijugador y, después de todo, ¿a quién no le resulta atractiva la idea de saltar a veinte metros de altura y retorcerse en el aire de mil modos distintos para conseguir puntos y hacer un poco "el cabra"?

El núcleo principal del juego es el modo Historia, y es el más adecuado para empezar puesto que incluye un tutorial en su desarrollo. Eres un chico de provincias que viaja hasta Los Ángeles para buscar fortuna como skater. Tras visitar la peluquería y la tienda de ropa para probar –muy por encima, por-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Deportivo
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: Neversoft/Aspyr/Activision
- Distribuidor: Nobilis Ibérica · Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: 17 marzo · PVP Rec.: 39,99 €
- Web: *www.th-american-wasteland.com*

Buena presentación, info y contenido descargable.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos individuales de juego:** Historia, Classic y Libre
- **Skaters:** 15
- **Misiones en Modo Historia:** 100
- **Escenarios en Modo Classic:** 6
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 8

ANALIZADO EN

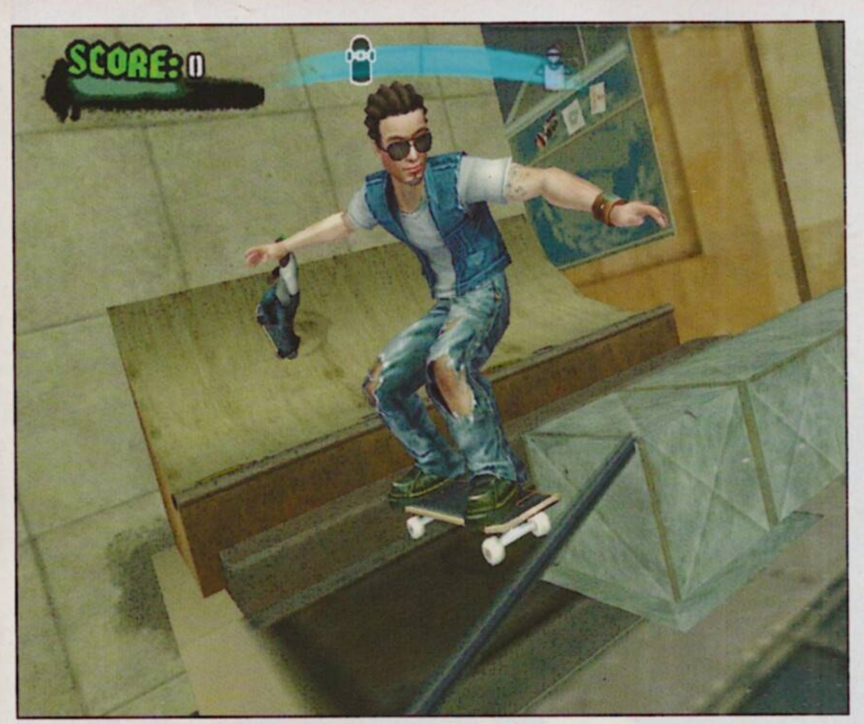
- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X850 XT 256 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** No aplicable

MICROMANÍA RECOMIENDA

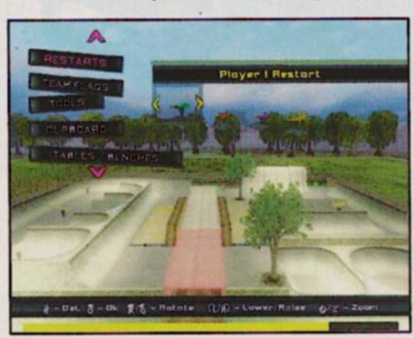
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** No aplicable



▲ La ciudad está a tu disposición: patina, salta, gira, arriésgate y sal airoso de toda clase de desafíos para convertirte en el rey del skate en Los Ángeles y llegar a lo más alto sin pasar por el hospital.



▲ Los inicios del modo Historia te llevarán desde los movimientos más básicos hasta las filigranas más increíbles. Sólo es cuestión de práctica y de caídas...



▲ El juego incluye editores para crear y modificar patinadores, gráficos, trucos y hasta parques.



▲ En el modo "Classic" debes cumplir una serie de objetivos dentro de un tiempo determinado.



▲ Cualquier elemento del mobiliario urbano sirve para hacer una pirueta: barandillas, vallas, paredes, rampas, marquesinas, escaleras... ¡arriésgate!

Deslízate por las calles de la ciudad de Los Ángeles entre espectaculares saltos y arriesgadas piruetas

que a medida que avanza el juego se abren muchas más opciones –la capacidad de personalización de tu personaje, empezarás a encontrarte con gente que te ofrecerá encargos y te enseñará las técnicas básicas. A partir de ahí, ganarás dinero, mejorarás tus habilidades, probarás bicis BMX –una novedad de esta entrega– y accederás al resto de la ciudad.

CIUDAD SIN FRONTERAS

El escenario es la ciudad entera con sus barrios más representativos: Santa Mónica, Hollywood... todo representado con bastante calidad y variedad visual, aunque las calles no están muy pobladas de coches o peatones, un detalle que lo hace más jugable pero menos verosímil. No hay pantallas de transición entre un área y otra –se accede a través de túneles, aunque también puedes optar por ir en autobús– por lo que el escenario es un conjunto inmenso que tardarás en conocer y, por supuesto, te llevará aún más tiempo descubrir sus secretos.

Además del modo Historia, tal y como ocurriera en «Tony Hawk's Underground 2», el juego se completa con seis escenarios en el modo Classic en los que recogerás letras y otros elementos del escenario en un límite de tiempo, y el modo Libre. Y de nuevo hay editores de parques, skaters, gráficos y trucos, consiguiendo aumentar la duración del juego y adaptarlo todo a tu gusto.

«Tony Hawk's American Wasteland» es un magnífico juego por muchas razones, pero sobre todo porque es divertido casi para cualquier tipo de jugador, fan o no del monopatín. El argumento es bueno, la banda sonora espectacular –combina bandas clásicas como Dead Kennedys o The Doors, con Green Day o Bad Religion– y tanto gráficos como animaciones proporcionan el espectáculo visual esperado. Súbete a la tabla, porque salvo algún que otro cacharrazo inevitable, no te arrepentirás. ■ T.G.G.

Alternativas

- **Ski Racing 2006**
  Deslizarse por la nieve a gran velocidad puede divertir a quienes busquen emociones fuertes.
  ▶ Más inf. MM 132 ▶ Nota: 79
- **Skateboard Park Tycoon 2004**
  Si te gusta diseñar parques llenos de rampas, prueba este juego.
  ▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 70

Nuestra Opinión

UN GIRO, PERO NO DE 360°. *Los veteranos echarán de menos novedades más importantes, pero el conjunto final mantiene muy alto el listón de la serie y es asequible para cualquier tipo de jugador.*

GRÁFICOS ■■■■■□
SONIDO ■■■■■□
JUGABILIDAD ■■■■■□
DIFICULTAD ■■■■□□
CALIDAD/PRECIO ■■■■□□

LO QUE NOS GUSTA

- El escenario es toda la ciudad de L.A.
- La banda sonora es genial y cañera.
- El control resulta asequible incluso con el teclado.
- Puedes dejar la tabla y coger la bici.

LO QUE NO NOS GUSTA

- No es tan novedoso para los jugadores de «Tony Hawk's Underground 2».
- El modo Classic es un tanto corto.

MODO INDIVIDUAL

▶ **HISTORIA SOBRE RUEDAS.** *El modo Classic es corto con seis escenarios, pero el modo Historia es muy divertido y, además, los editores estiran la duración.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ **NO DISPONIBLE.** *En la versión analizada no estaba aún disponible el modo multijugador, por lo que no podemos valorar este aspecto.*

Combate aéreo moderno... y antiguo

Falcon 4.0 Allied Force

El mítico simulador creado por Microprose en 1.998 resurge de sus cenizas. Además de estar dispuesto a contentar a sus fieles seguidores, esta vez también quiere atraer a los que no han pilotado jamás.

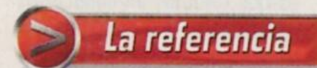


▲ **El F-16 es capaz de portar una variada carga bélica que el juego recoge a la perfección. Dominar los sistemas de armas es, no obstante, complicado.**

Cuando salió «Falcon 4.0», estaba llamado a ser el sim de vuelo definitivo. Recopilaba lo mejor de una saga exitosa, un equipo de desarrollo experimentado y el apoyo de Microprose. Por desgracia, el juego estaba aquejado de graves fallos de programación que sólo el tiempo y una activa comunidad de fans pudo solventar a base de continuas actualizaciones. «Falcon 4.0» se expandió y se superó a si mismo empujado por el interés de sus usuarios, que lo moldearon a su antojo hasta su culminación en la versión SP4. Ésta fue una recopilación de mejoras que corrigió problemas gráficos, de física de vuelo, instrumentos, etc. Y así quedó la cosa, hasta ahora...

PUESTA AL DÍA

Con la ayuda de algunos desarrolladores originales se trabajó sobre la base del juego original. El resultado, **«Allied Force»**, es un compendio de todas las aportaciones de sus fans para llegar al que –en su momento– hubiera sido el juego ideal. El problema es que la estructura central del programa no se ha tocado y aun-



La referencia

Lock On

- **Simulación de aviones actuales** en ambos casos, aunque «Falcon 4.0: Allied Force» abarca más periodo de tiempo.
- **«Lock On»** cuenta con una tecnología gráfica muy superior.
- **En «Lock On»** es posible pilotar más modelos de aviones, (8 en concreto) e incluso algunos de fabricación ex-soviética, como el MIG-29 Fulcrum.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Simulación
- Idioma: Inglés
- Estudio/Compañía: Lead Pursuit/Graphsim Ent.
- Distribuidor: Friendware ▪ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▪ PVP Rec.: 29,95 €
- Web: www.lead-pursuit.com. Descargas, FAQ, curiosidades, enlaces. Simplemente correcta.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Aviones pilotables: El F-16 en tres variantes (Block 40/42, Block 50/52 y F-16A-MLU)
- Campañas: 9
- Escenarios: 2 (Corea y Balcanes)
- Misiones rápidas: Sí
- Editor: Sí, (de misiones)
- Configuración realismo: Sí

ANALIZADO EN
- CPU: Pentium 4 a 3,2 GHz
- RAM: 1 GB
- Tarjeta 3D: Radeon 9800 Pro
- Conexión: ADSL y red local

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Pentium 4 a 1.5 GHz, Athlon XP a 1,2 GHz
- RAM: 384 MB
- Espacio en disco: 1,5 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB
- Conexión: 56 Kbps

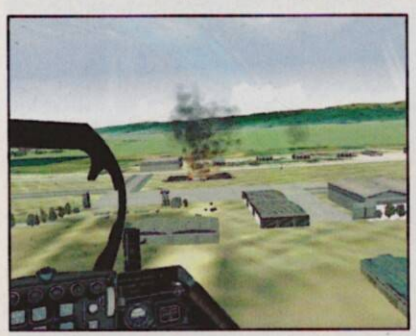
MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Pentium 4 a 2,0 GHz
- RAM: 1 GB
- Espacio en disco: 2,5 GB
- Tarjeta 3D: 128 MB Compatible con DirectX 9.0
- Conexión: ADSL y red local



▲ Conoce el F-16 a fondo y emprende una campaña que recrea tácticas y procedimientos reales. Creerás estar inmerso en un conflicto y, si reunes un grupo de amigos para jugar en modo cooperativo, ¡alucinarás!



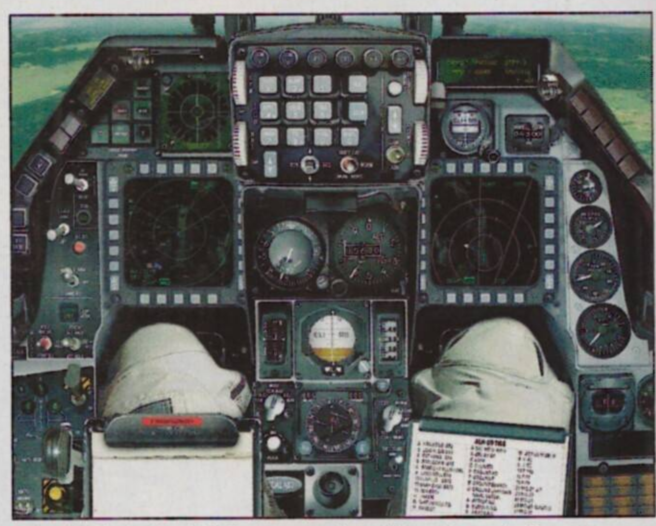
▲ Aunque las misiones de la campaña se centran más en el bombardeo, también tendrás ocasión de medirte frente a otros cazas, ¡incluso a otros F-16!



▲ La cabina tiene una recreación en 3D desde la que podemos fijar la vista en cualquier objetivo.



▲ La caza de bombarderos es un apasionante reto gracias a la astuta IA de las aeronaves enemigas.



▲ La vista desde el cockpit tiene una versión en 2D, en alta resolución que te permite interactuar con todos los sistemas de cada variante del F-16.

Ponte a los mandos de la mejor recreación de un F-16 vista en PC y participa en una campaña muy realista

que está exprimida más allá de sus límites, es una tecnología del pasado. Aunque con un apartado técnico excelente para 1.998, hoy resulta incapaz de tratar de tú a tú a la tecnología de los simuladores actuales. Sí, hay nubes volumétricas, sombras complejas, modelos detallados y compatibilidad con DirectX... Pero, en general, todo resulta bastante efectista, tosco y artificioso.

REALISMO EXHAUSTIVO

Eso sí, la recreación de los procedimientos, instrumentación y su funcionamiento es realista hasta la obsesión. Hay que recordar que estamos hablando de un simulador extremadamente riguroso sobre el caza F-16. Todos los sistemas están activos en unas cabinas 2D y 3D de gran realismo... Y también se ha tratado de trasladar hasta el modelo de vuelo del avión original, aunque en este aspecto no con demasiado éxito. En cualquier caso, prepárate para dedicarle muchas horas de aprendizaje y práctica...

ENFOCADO A LA CAMPAÑA

Pero, ¿qué es lo que hace de «Falcon 4.0: Allied Force» un juego tan especial? Pues que es muy divertido. Y es que cuenta con una de las campañas dinámicas más impresionantes del género. Una vez puesta en marcha parece cobrar vida propia. Las unidades se mueven y se enfrentan sin esperar a que el jugador participe. Los daños permanecen de una misión a otra -según los recursos del enemigo- y las misiones influyen en la historia mientras siguen el curso de los acontecimientos: ataque al suelo, intercepción, escolta, reconocimiento, ataque... Te obliga a pensar deprisa en un superpoblado campo de batalla ambientado en dos frentes: Corea y los Balcanes. Lo mejor de todo es que puedes quedar con los colegas y emprender juntos la campaña... Sin duda, los fieles de la simulación le darán una entusiasta bienvenida. ■ R.L.E.

Alternativas

• Pacific Fighters
Una campaña dinámica también potente pero ambientada en el Pacífico de la 2ª Guerra Mundial.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 87

• X-Plane V 8.0
El simulador de vuelo amplísimo y con una recreación rigurosa de aviones militares y comerciales.
▶ Más inf. MM 126 ▶ Nota: 86

Nuestra Opinión

DEDICACIÓN RECOMPENSADA. *«Allied Force» te mantendrá entretenido durante una larga temporada, mientras intentas completar una campaña repleta de variadas misiones y aprendes a controlar el potencial de tu F-16.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La campaña dinámica es enorme, realista y convincente... ¡Brutal!
- Las misiones son muy variadas.
- La recreación del F-16 es fidedigna.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Los gráficos están muy superados.
- La física de vuelo no es demasiado real.
- El manual, en PDF y con 700 páginas, está en un perfecto inglés.

MODO INDIVIDUAL
▶ **ACUSA EL PASO DEL TIEMPO PERO...** *Si no eres muy exigente con los gráficos y valoras más el rigor en la simulación disfrutarás de un "sim" único.*



MODO MULTIJUGADOR


▶ **COOPERACIÓN POR TODO LO ALTO.** *La campaña dinámica es la justificación perfecta para jugar con los amigos. Estable aún con muchos jugadores.*

Aventura con sabor clásico

Nibiru El Mensajero de los Dioses

Si creemos a los videojuegos, los nazis se codeaban con cualquier dios maligno que les hiciera caso y con tooodas las civilizaciones desaparecidas. A ver... ¿qué nos falta? ¡Ah sí, los extraterrestres!



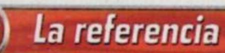
▲ Recorre Europa y Sudamérica siguiendo la pista de una supuesta civilización alienígena que contactó con los mayas y... ¿con los nazis?

Imagina cualquier película de Indiana Jones. Trasládala a la época actual, sustituye el Arca Perdida por un artefacto alienígena, dale forma de aventura gráfica y tendrás una idea muy aproximada de lo que te espera en «Nibiru. El Mensajero de los Dioses».

LA X MARCA EL LUGAR

Como en toda aventura, el guión es lo más importante y en esta caso también lo mejor de «Nibiru». Encarnas a Martin Holan, un arqueólogo que ha sido invitado a explorar una recién descubierta galería de túneles que los nazis utilizaron durante la invasión a Checoslovaquia. Lo habitual en su profesión, hasta que descubre que su contacto en la zona ha sido asesinada y que los militares han tomado la excavación sin dar explicaciones. Pronto sabrá que los túneles esconden un proyecto nazi para hacerse con tecnología alienígena, relacionado con la leyenda de Nibiru, décimosegundo planeta del sistema solar, conocido como Planeta X o "Planeta que no existe".

Para resolver el enigma, Holan tendrá que viajar a varios países de Europa y Sudamérica y enfren-



Syberia 2

- **Lo mejor de ambos es lo mismo** un diseño de escenarios de postal y una historia atractiva.
- **«Nibiru» usa una mayor resolución** para mostrar los escenarios, 1024x768, frente a los 800x600 de la referencia.
- **El desarrollo de «Syberia 2»** está mejor diseñado, es más cinematográfico y los acertijos son, en general, mejores.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Aventura
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Unknown Identity/Future Games ▸ Distrib.: Friendware ▸ Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible ▸ PVP Rec.: 44,95 €
- Web: *www.futuregames.cz/nibiru/* Argumento, características y pantallas. Nada destacable.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Modos de juego: Aventura
- Localizaciones: 80
- Capítulos: 5
- Países visitados: Francia, México y Checoslovaquia.
- Personajes: 35
- Páginas de diálogos: 50
- Guardado: En cualquier momento

ANALIZADO EN

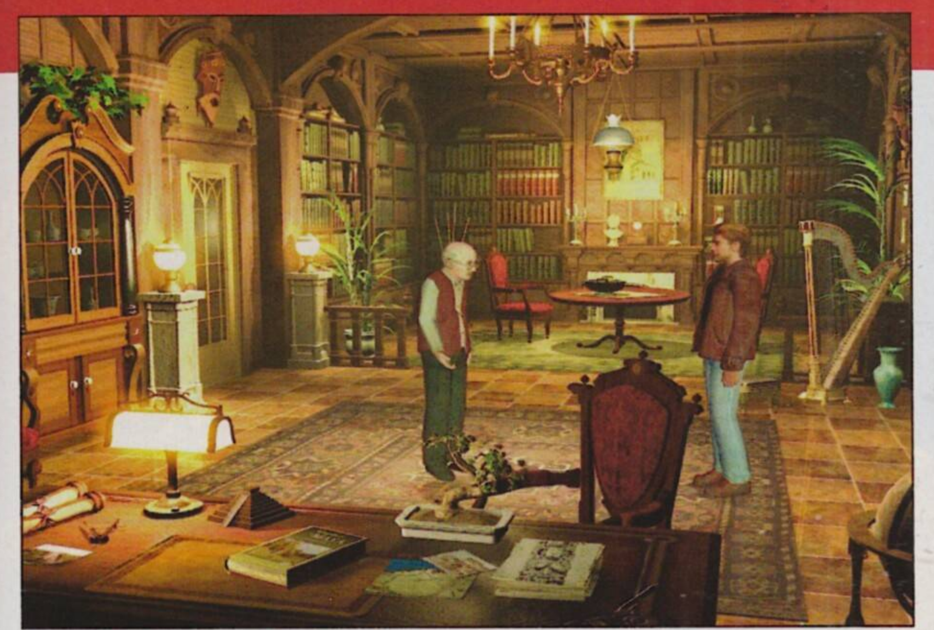
- CPU: Pentium 4 3,4 GHz
- RAM: 1 GB
- Tarjeta 3D: Radeon X850 XT 256 MB
- Conexión: No requiere

LO QUE HAY QUE TENER

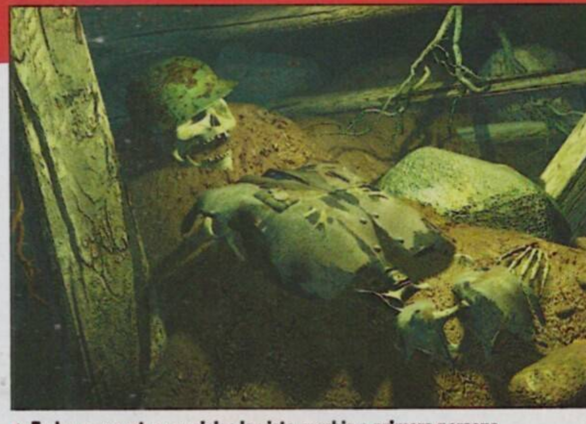
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 128 MB
- Espacio en disco: 2,5 GB
- Tarjeta 3D: 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

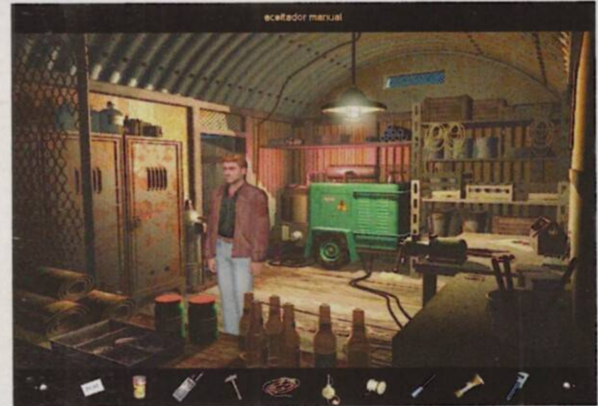
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 3 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB



▲ Se trata de obtener pistas y resolver enigmas para avanzar y conocer el secreto. Dialogas con otros personajes, exploras cada rincón en busca de objetos clave que utilizar... Todo ello sobre magníficos escenarios de fondo.



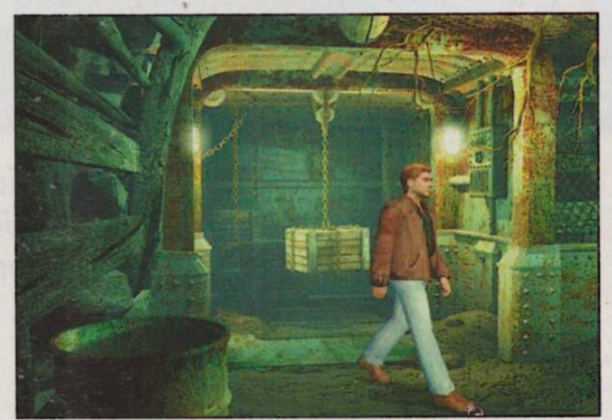
▲ En los momentos cruciales la vista cambia a primera persona.



▲ Tienes que examinar a fondo los escenarios para dar uso a los objetos.



▲ La obtención de pistas en «Nibiru» es algo lenta porque el protagonista no puede correr. Sin embargo, puede salir instantáneamente de los escenarios sólo con un doble clic, lo que agiliza el desarrollo de la acción.



▲ El juego se divide en áreas formadas por cuatro o cinco pantallas independientes. Así se evitan aburridas exploraciones que no llevan a nada.

¿Hallaron los nazis restos de una civilización alienígena? Descúbrelo pero, ¡cuidado!, no eres el único interesado...

tarse a una oscura organización que también pretende encontrar lo que los nazis buscaban.

ESTO ME SUENA...

«Nibiru. El Mensajero de los Dioses» es una aventura en 2D de lo más clásico. Manejas al protagonista con el ratón y debes hablar con personajes, y coger y utilizar docenas de objetos para avanzar...

Los acertijos están bien integrados en el argumento, son variados y entretenidos: en unos casos tendrás que hablar con otros personajes para descubrir cómo "sobornarles" y en otros deberás mezclar objetos para conseguir otros nuevos que te permitan eludir a tus perseguidores. De todas formas, algunos enigmas resultan ilógicos y ciertas situaciones, algo artificiales...

Técnicamente es un juego totalmente superado, de otra época. Hace diez años no habría llamado gran cosa la atención en este aspecto. Sin embargo, en cuestión de gráficos, destaca el diseño artístico de los escenarios -extraordinario- aunque es una lástima que sean estáticos. Por otro lado, la música acompaña perfectamente a la acción y el doblaje es más que correcto. Lo más flojo son los personajes, muy poco expresivos.

Con todo, «Nibiru» es una aventura bien planteada que tiene un guión con gancho e interesantes enigmas, que -sólo a veces- se complican innecesariamente, aunque no tanto como para no encandilar a los fans de las aventuras gráficas clásicas. ■ J.A.P.

Alternativas

• Broken Sword III
Un planteamiento similar -antiguos descubrimientos amenazan el mundo-, pero en 3D.
▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 90

• The Moment of Silence
Una estupenda aventura futurista con un guión complejo y un desarrollo muy clásico.
▶ Más inf. MM 123 ▶ Nota: 83

Nuestra Opinión

¿QUÉ TRAMABAN LOS NAZIS CON LOS ALIENÍGENAS? Es la pregunta que ronda tu cabeza durante todo el juego y hace que quieras descubrir el desenlace. Aunque algunos puzzles son ilógicos, te dejará buen sabor de boca.

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El diseño artístico de los escenarios es estupendo. ¡Parecen postales!
- El argumento te atrapa y no quieres dejarlo hasta descubrir el secreto.
- Aprendes a jugar en segundos.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Algunos puzzles no están a la altura.
- Técnicamente está muy superado por otras aventuras gráficas actuales.

MODO INDIVIDUAL

▶ PARA AVENTUREROS CLÁSICOS. *Todo en «Nibiru» recuerda a las clásicas aventuras de apuntar y pulsar. Te divertirá si aceptas sus limitaciones.*





Cuestión de bisturí

Urgencias

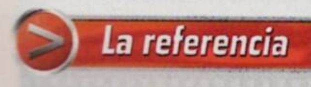
¿Qué es lo que le pasa? ¿Infarto o apendicitis? ¡Rápido, una enfermera! Y para colmo, no hay camas libres. Maldito el día en que decidí incorporarme al turno de urgencias...

Cuarenta y ocho horas seguidas encargándote de los casos más extraños que puedas imaginar, con tus superiores pendientes de cada fallo que cometas y, para colmo, intentando mantener unas buenas relaciones sociales con los médicos, las enfermeras y el personal del hospital a la que vez que ganas prestigio para disparar tu carrera médica. No, definitivamente, no te va a ser nada fácil ser un médico de urgencias novato.

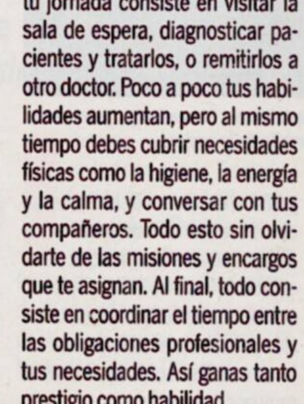
DE AQUÍ PARA ALLÁ

Basado en la popular serie televisiva, en «Urgencias» encarnas a un médico recién llegado al Chicago's County General Hospital que tendrá que demostrar lo que vale. Tras crear al personaje y repartir puntos entre los atributos de personalidad –inteligencia, constitución, destreza y encanto– tu jornada consiste en visitar la sala de espera, diagnosticar pacientes y tratarlos, o remitirlos a otro doctor. Poco a poco tus habilidades aumentan, pero al mismo tiempo debes cubrir necesidades físicas como la higiene, la energía y la calma, y conversar con tus compañeros. Todo esto sin olvidarte de las misiones y encargos que te asignan. Al final, todo consiste en coordinar el tiempo entre las obligaciones profesionales y tus necesidades. Así ganas tanto prestigio como habilidad.

Es un juego entretenido, en especial hasta que comienzan a repetirse algunas situaciones, pero esto no tarda demasiado en suceder y podría haberse evitado sólo con más diversidad o modos de juego. Aun así, logra mantener las constantes vitales... ■ T.G.G.



La referencia



Los Sims 2

- En los dos juegos debes cubrir las necesidades físicas del personaje, así como tratar de mantener una buenas relaciones sociales.
- «Urgencias» se centra más, como es lógico, en las actividades profesionales del personaje y no se ocupa de otras necesidades personales.
- «Los Sims 2» tiene un desarrollo más variado y muchas más posibilidades.



▲ Convierte a tu médico novato en un todoterreno tratando a todo tipo de pacientes y manteniendo a tus superiores satisfechos con tu labor.



▲ Cuentas con doce estrellas para repartir inicialmente entre los cuatro rasgos de personalidad que definen a tu personaje.



▲ En la sala de espera emites tu primer diagnóstico y decides si te encargas de un paciente o lo remites a un especialista.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA
- El desarrollo resulta interesante al principio.
- Incluye muchos personajes, alguno con la voz del actor original.
- Añade más toques de humor que la serie de TV.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Termina siendo repetitivo y tiene menos profundidad de lo que aparenta.
- En ocasiones el control resulta bastante incómodo e impreciso.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

72

PARA LOS FANS DE URGENCIAS. *Es una adaptación con un buen nivel técnico y divertida al principio, pero según avanzas te llega a cansar su desarrollo, no muy variado. Indicado si eres un fan de la serie televisiva.*

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Simulación
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: Legacy Interactive/ Mindscape
- Distribuidor: PuntoSoft · Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible · PVP Rec.: 29,99 €
- Web: www.urgencias-eljuego.com

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Personal del hospital: 52
- Especialidades médicas: 6
- Rasgos de la personalidad: 4
- Estados de prestigio: 5
- Modos de juego: 1
- Multijugador: No

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Pentium III 2 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 225 MB
- Tarjeta 3D: 64 MB



Mejorar un clásico

The Art of Supremacy

Expansión para «Empire Earth II»



▲ Vuelve a dirigir los destinos del mundo y lucha en las Campañas Napoleónicas, las guerras del Antiguo Egipto o las llanuras africanas.



▲ Con este nuevo editor podremos crear nuestras propias civilizaciones, definiendo todos los detalles que se nos ocurran.

Dicen que Alejandro lloró cuando no tuvo más territorios para conquistar... Claro, porque si en aquella época hubieran existido las expansiones otro gallo le habría cantado.

«Empire Earth 2» es, sin duda, uno de los mejores juegos de estrategia del momento gracias, sobre todo, a su enorme variedad de opciones que ha entusiasmado a los aficionados al género. Ahora, apenas diez meses después de su aparición, llega «The Art of Supremacy», una expansión que aumenta aun más esta variedad. Y eso sólo pueden ser buenas noticias, ¿no?

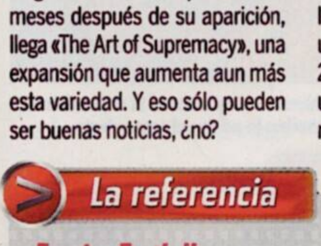
«The Art of Supremacy» incluye cuatro nuevas civilizaciones –los franceses, los rusos, los zulús y los massais–, que aportan a su vez 12 nuevas unidades militares. Se incluyen también tres nuevas y extensas campañas –basadas en las guerras del Antiguo Egipto, las campañas Napoleónicas y en un hipotético conflicto en África, 20 años en el futuro–, así como un detallado editor que nos permite crear nuevas propias civilizaciones personalizando hasta el útlimos de sus detalles.

NUEVA JUGABILIDAD

Pero la aportación no se limita a nuevos contenidos, sino que también hay cambios en la jugabilidad, como la inclusión de tribus nativas neutrales a las que podemos atacar o aliarnos con ellas, o la introducción del concepto de "lealtad", por el cual un jugador puede declararse "vasallo" de otro más poderoso que él, dándole acceso a sus unidades, para salvarse de una derrota segura.

Se trata, en cualquier caso, de una expansión, es decir que no busques nada revolucionario, pero si lo que quieres son nuevos contenidos para mejorar un juego que parecía insuperable, no deberías dejarla pasar. ■ J.P.V.

> La referencia



Empire Earth II

- **Los dos nos ofrecen estrategia** de primerísima clase, con gestión de recursos, creación de unidades y grandes batallas.
- **«The Art of Supremacy» Introduce nuevas campañas,** civilizaciones, unidades y modos de juego, que no estaban en la referencia.
- **Técnicamente ambos juegos** son prácticamente idénticos.



▲ Los Massai son sólo una de las cuatro nuevas civilizaciones incluidas en esta expansión pero, sin duda, las más exótica de todas ellas.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Mad Doc Software/Sierra
- Distribuidor: Vivendi · Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: 24 de febrero · PVP Rec.: 29,99 €
- Web: *www.empireearth2.com* La página del original, con algo de información sobre la expansión.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Nuevas campañas: 3**
- **Nuevas civilizaciones: 4**
- **Nuevas unidades: 12**
- **Editor:** Sí, de civilizaciones
- **Multijugador: Sí**
- **Opciones de conexión:** Internet y red local.

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 1,6 GHz
- **RAM: 256 MB**
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D: 64 MB**
- **Conexión: 56 Kbps**

> Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Más campañas, civilizaciones, unidades, modos.... ¡que no pare la fiesta!
- Los nuevos modos son de lo más divertido.
- El editor de civilizaciones es una idea muy buena.

LO QUE NO NOS GUSTA

- No hay apenas renovación técnica.
- Se echan de menos más escenarios individuales.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL



▶ MÁS DE TODO. Si te gustó el original, esta expansión prolongará aún más la diversión.

94



MODO MULTIJUGADOR

▶ QUE NI PINTADO. Los nuevos modos son geniales en el modo multijugador.



Si hay que entrar... ¡¡entra a saco!!

The Regiment

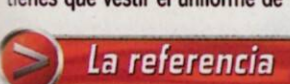
A los S.A.S británicos se les está acumulando el curro, así que, ¿por qué no les enviamos a un G.E.O español a que les eche una mano? Pues venga, coge el pasaporte... ¡que vas tú!

La acción táctica es un género bien surtido, con sagas consagradas como «Rainbow Six» o «SWAT». Aún así, los chicos de Kuju Entertainment se atreven a plantar cara a estos monstruos con «The Regiment», un título inspirado en grupos de operaciones especiales que calca –descaradamente– el estilo de los clásicos citados. En esta ocasión, tienes que vestir el uniforme de los S.A.S británicos y cumplir con las órdenes a lo largo de cuatro peligrosas misiones basadas en hechos reales. Sí, sólo cuatro, pero puedes jugar cada una con tres grupos de S.A.S diferentes con sus propias planificaciones y rutas. ¿Listo para la acción?

ARCADE ENMASCARADO

Nada más ponerte el chaleco entras en la sala de "briefing" y te das cuenta que no puedes tomar ninguna decisión sobre la planificación de la operación. Todo se te da hecho y es al entrar en acción, ya enfrascado en la misión, cuando empiezas a dirigir a tu grupo y decidir los pasos que deben dar. Eso sí, estás bastante limitado en tus decisiones, ya que lo único que puedes decir a tus hombres es que abran una puerta o que asalten una estancia con una granada. No hay tácticas complejas, ya que el realismo se ha limitado para conseguir una experiencia jugable más sencilla y arcade.

Por todo ello, si esperas encontrar en «The Regiment» un igual a «S.W.A.T 4» o «Rainbow Six 3», olvídalo, aunque sí puedes disfrutar de él como lo que es: un arcade –enmascarado– que no sorprende pero que entretiene lo suyo, que no es poco. ■ J.M.H.



La referencia

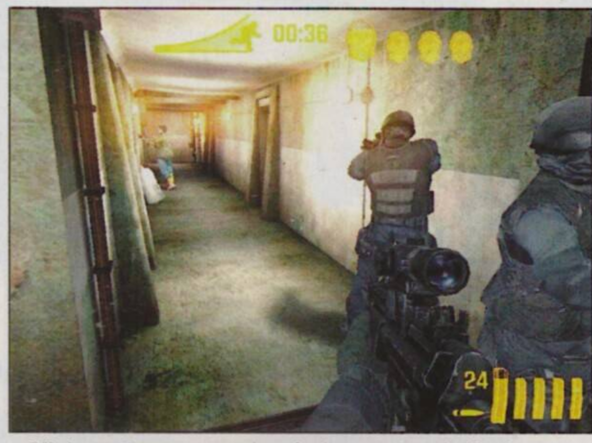
SWAT 4



- **Ambos son juegos de acción,** pero en la «SWAT 4» el componente táctico es mayor.
- **El realismo de «SWAT 4»** es mucho mayor y te permite dirigir a tus hombres durante las misiones y coordinarlos mejor.
- **A pesar del tiempo transcurrido desde su aparición,** «SWAT 4» tiene una realización técnica superior, con mejores gráficos y sonido.



▲ La fórmula de «The Regiment» ya la conoces: un escuadrón de agentes especiales en misiones de asalto, con rehenes y terroristas.



▲ Sólo hay cuatro mapas que se pueden jugar con tres planificaciones en los mismos escenarios, variando los puntos de partida.



▲ Las órdenes que puedes dar a tus chicos son muy escasas. Si elaboras una táctica, reza para que la IA de tus muchachos te adivine el pensamiento.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Acción
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Kuju Entertainment/Konami
- Distribuidor: Konami Europa — Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: 17 de Febrero — PVP Rec.: 34,95 €
- Web: *www.konami-regiment.com* Una web típica y senciila, aunque conviene visitarla por el parche.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Modos: Campaña
- Misiones: 4, (tres recorridos diferentes cada uno).
- Niveles: 12
- Estilos: Acción y simulación.
- Multijugador: Sí
- Número de jugadores: Hasta 20

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium 4 1,5 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 3 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB
- Conexión: ADSL

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Las misiones basadas en hechos reales, ¡te meten en el papel!
- En menos de cinco minutos, lo dominas.
- Está doblado al castellano.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Apenas hay poder de decisión para elaborar tácticas en una misión.
- En gráficos y aspectos técnicos sólo cumple.
- La dificultad es elevada para ser tan limitado.

GRÁFICOS ■■■□□□ — DIVERSIÓN ■■■□□□
SONIDO ■■■□□□ — DIFICULTAD ■■■■□□
JUGABILIDAD ■■■□□□ — CALIDAD/PRECIO ■■■□□□

MODO INDIVIDUAL

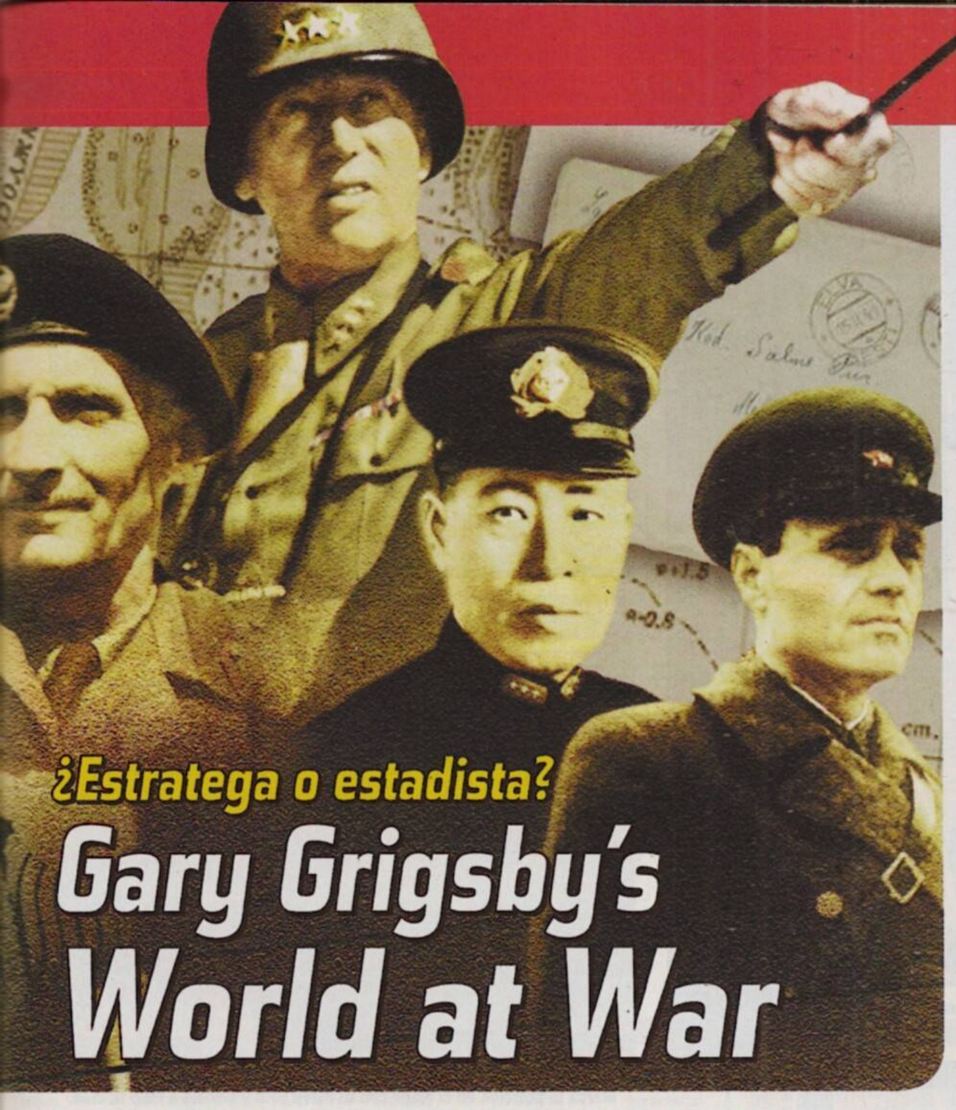
▶ POCO TÁCTICO. *A pesar de su apariencia, se trata de un arcade simple y algo limitado.*





MODO MULTIJUGADOR

▶ MUY JUSTITO. *Cuenta con pocos modos de juego y los mapas sólo son correctos.*



¿Estratega o estadista?

Gary Grigsby's World at War

¿Dices que Hitler se equivocó al invadir la URSS y que los franceses pudieron detener la Blitzkrieg? ¿En serio? Pues a ver si eres capaz de demostrarlo... pero sobre el mapa, ¿eh?

Este juego, ambientado en la Segunda Guerra Mundial, te pone al frente de uno de los cinco grandes bandos de la contienda. Por parte de los Aliados, Inglaterra, Francia y los EEUU, además de la URRS y la enorme China; y por parte del Eje, Alemania, Italia y Japón. El escenario es un gran mapa del mundo en el que se van desarrollando las operaciones, que básicamente consisten en mover tropas de infantería, carros de combate, aviones y barcos, y organizar –o dejar que la IA organice– la producción en las factorías de los territorios propios y ocupados.

UN TABLERO EN LA PANTALLA

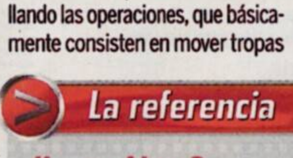
Llegado el caso, los combates se escenifican con escenas especiales en la que los aviones, barcos y soldados disparan unos sobre otros hasta que uno se ve obligado a retirarse del combate. Por supuesto también se puede invertir en ciencia, utilizar, destruir o reparar las infraestructuras que agilizan el movimiento de las tropas, y hasta negociar la paz o las alianzas, dejando que la diplomacia ocupe el lugar de las armas.

En principio, todo este contenido parece más que suficiente, pero estamos ante un juego que quizá llegue unos cuantos años tarde a la cita con los aficionados al género: la pobreza gráfica y su sistema de juego no se ven compensados por una profundidad estratégica o un rigor histórico excepcionales; como sí ocurre por ejemplo con otros títulos de su mismo estilo, como «Hearts of Iron 2».

Problemas, en fin, que se ven incrementados por la escasa ayuda que facilita el extenso manual, en PDF y en inglés. ■ L.E.C.

La referencia

Hearts of Iron 2



- **«Hearts of Iron 2» ofrece un entorno complejo** en detalles, con miles de políticos.
- **«World at War» sólo ofrece cinco bandos** mientras que «Hearts of Iron 2» permite jugar con cualquier país de la época.
- **Ambos están ambientados en la Segunda Guerra Mundial,** pero la mecánica de juego de «Hearts of Iron 2» es más divertida y elude los tiempos muertos.



▲ Lanza tus tropas contra Francia o contra la URSS. La decisión es tuya, pero mucho cuidado con cometer un error, porque hay que ir hasta el final.



▲ Los combates se escenifican con pantallas en la que los soldados, barcos y aviones intercambian disparos.



▲ Japón parece una máquina de producir soldados y armas. Ha invadido toda la costa de China y su ofensiva parece implacable.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

12+

- Género: Estrategia
- Idioma: castellano (textos) inglés (manual)
- Estudio/Compañía: 2BY3 Games/Matrix Games
- Distribuidor: Planeta Interactive — Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible — PVP Rec.: 19,95 €
- Web: *www.worldatwaronline.com* Abundante información y descargas. Una buena visita.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Bandos jugables: 5** (Aliados, China, URSS, Alemania y Japón).
- **Escenarios: 4**
- **Países distintos: 38**
- **Áreas: 350**
- **Unidades distintas: 15 de tierra, mar y aire.**

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III a 800 MHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 500 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Que se hagan juegos de estrategia distintos.
- Poder jugar con China.
- El mapa es claro y accesible.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Ofrece demasiadas pocas posibilidades en relación a otros juegos similares.
- El manual está en PDF y además, ¡en inglés!
- Te pasas media partida viendo cómo mueven los demás países.

GRÁFICOS · SONIDO · JUGABILIDAD · DIVERSIÓN · DIFICULTAD · CALIDAD/PRECIO

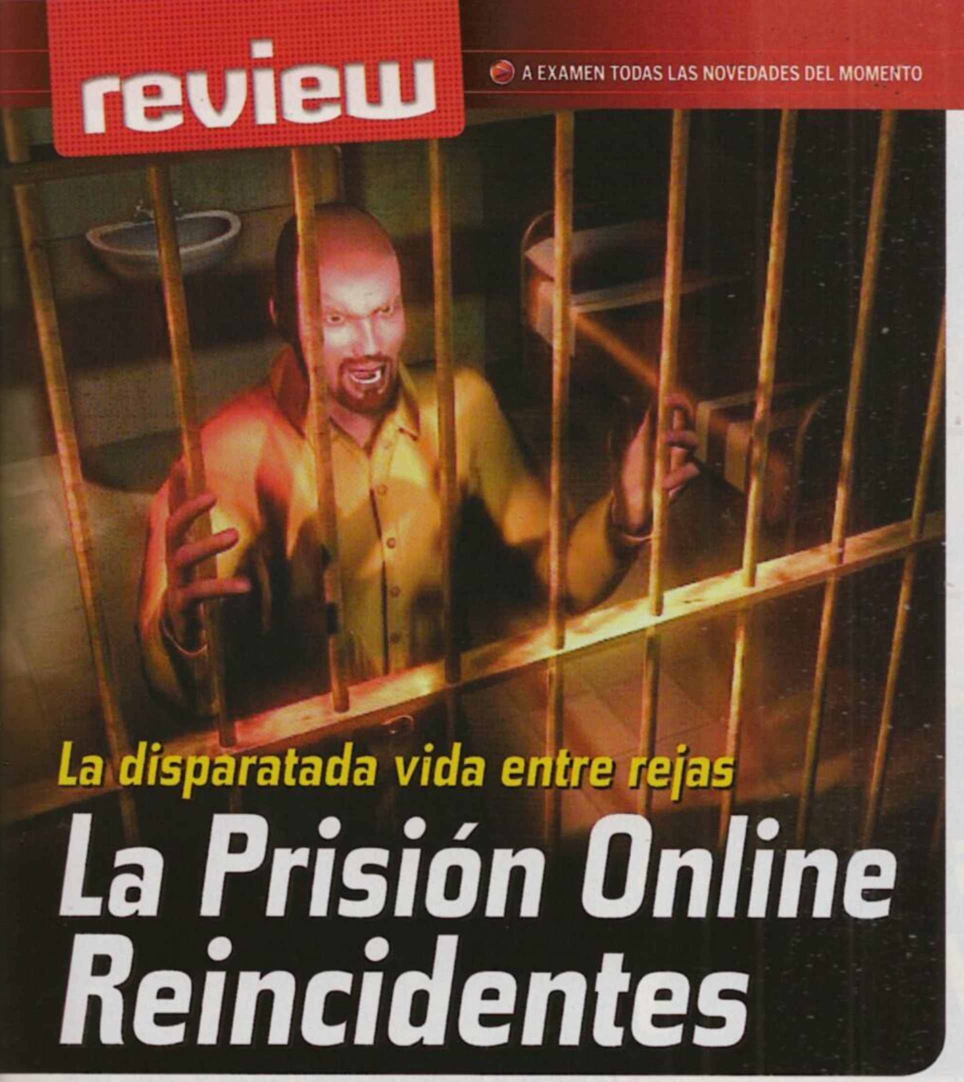
MODO INDIVIDUAL — 60

MUY JUSTO. *Cambia el curso de la Historia, aunque te costará imaginar mucho para creértelo.*



MODO MULTIJUGADOR — 65

ENTRETENIDO. *Como un buen juego de mesa pero requiere paciencia y tiempo.*



La disparatada vida entre rejas

La Prisión Online Reincidentes

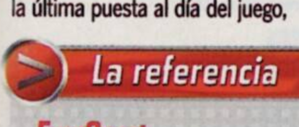
Lo más normal que puedes encontrar en una celda de esta prisión es un zombi, así que deja a un lado tus planes de fuga y la lima dentro del bocata... ¡Prepárate para la acción!

En 2003 se relanzó aquel «La Prisión», que Dinamic Multimedia desarrolló para entrar en el terreno de los juegos online en mundos persistentes, con la original ambientación de una cárcel. Tras más de un centenar de actualizaciones «La Prisión Online» no ha dejado de sorprender con su capacidad de adaptación. Y «Reincidentes» es la última puesta al día del juego, que nos traslada a un irreverente universo donde todo es posible, cumpliendo condena en una cárcel llena de posibilidades.

CONDENADO A DIVERTIRTE

Dependiendo de tu delito debes sacar partido a tus habilidades y buscar el apoyo de tus vecinos de celda si quieres sobrevivir y hacerte un nombre "dentro". Para ello puedes participar en guerras de clanes, realizar cientos de misiones hilvanadas en una aventura de humor negro o pelearte con todo tipo de personajes: funcionarios sanguinarios, reclusos psicópatas y ¡hasta zombis! Con un componente social mucho más importante que en otros juegos, aquí son los prisioneros los que crean sus reglas; sin la ayuda de los demás no llegarás lejos, pero las traiciones se pagan y las rencillas entre clanes son frecuentes.

En definitiva, un juego que, pese a acusar el paso de los años -sobre todo en los gráficos- sigue siendo una opción muy divertida; gracias, entre otras cosas, a un sistema de chat que permite una rápida integración en su comunidad. Y todo ello, sin olvidar que es más que compatible con los ordenadores más modestos. ■ I.R.I.





EverQuest

- **El planteamiento de las misiones es similar,** pero en «La Prisión» se combate por turnos.
- **Los gráficos son mejores en «EverQuest»,** pero ambientación y temática son más originales en «La Prisión».
- **El sistema de chat es mucho más potente** que en «EverQuest», lo que permite que el apoyo de la comunidad del juego sea muy fuerte.



▲ Demuestra tu poderío combatiendo contra otros jugadores en cualquier cárcel. ¡Colecciona las chapas de prisionero de tus enemigos!



▲ Marca tu posición en el mapa con tu móvil GPS y envíala a todo tu clan. Sobre todo si estás en el bosque porque ¡necesitarás ayuda!



▲ Los diálogos con los personajes del juego son muy divertidos y te volverán loco, pero tranquilo, al principio están para ayudarte.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Es un juego muy divertido desde el principio.
- La comunidad del juego es una gran familia.
- Que al haber sido desarrollado aquí, esté en castellano.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Resulta anticuado en el aspecto gráfico.
- Que no incluya instancias para aventuras privadas.
- Que no haya un tutorial dentro del juego.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO MULTIJUGADOR

▶ EL ROL ONLINE MÁS ORIGINAL. *Un planteamiento innovador que ya acusa el paso de los años sobre todo en el apartado técnico. Aún así, sigue siendo divertido. No querrás fugarte: las risas están garantizadas.*

74

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

18+

- Género: Rol Online
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: SOW S.L
- Distribuidor: Punto Soft · Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible · PVP Rec.: 14,99 €
- Cuota mensual: 5,99 €
- Web: www.prisonserver.com

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Modos de juego: Aventura
- Zonas: Más de 400
- Tipos de zona: 4 (segura, peligrosa, sin transporte, sin guardias)
- Habilidades: 40
- Delitos/Niveles: 10/150
- PvP: Sí (sin los guardias)

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium II 233 MHz
- RAM: 128 MB
- Espacio en disco: 400 MB
- Tarjeta 3D: Compatible DirectX 9, 32MB
- Conexión: ADSL

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



S.W. GALAXIES STARTER KIT
Un nuevo comienzo

El juego de rol online del universo Star Wars quiere volver a despegar para, tras un lavado de cara general, reclutar nuevos suscriptores. Su nueva reedición incluirá contenido adicional exclusivo y 30 días de juego gratis.



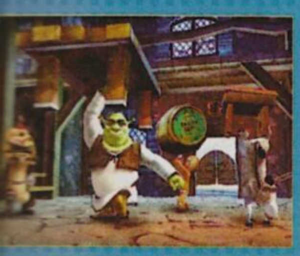
DAY OF DEFEAT: SOURCE
Tecnología para el frente

La tecnología Source de Valve se pone al servicio de la formidable acción bélica del popular «Day of Defeat». La nueva versión estará disponible por 19,95 €, con un aspecto gráfico totalmente actualizado.



LOS SIMS: FAMILIA AL COMPLETO
La edición total de «Los Sims»

El videojuego más vendido de la historia no necesita presentación. Esta nueva recopilación reúne el juego original con sus siete discos de expansión, comprimiendo todos los Sims de la primera serie en una edición especial.



DREAMWORKS ACTION PACK
Acción para todos

Los seguidores del ogro más carismático de todos los cuentos podrán disfrutar de sus aventuras «Shrek» y «Shrek Superslam», junto con «El Espantatiburones», en una colección que reúne los tres juegos por 39,95 €.

Grand Theft Auto San Andreas

JUEGO DEL MES Micromanía

La ciudad a tus pies

ANTES DECÍAMOS

Correr, pasear, ir en coche, delinquir, ir al gimnasio, a tiendas, restaurantes, discotecas... «GTA San Andreas» puede presumir de ofrecer una libertad de acción casi absoluta, lo que desemboca en una enorme jugabilidad. Una historia larga y absorbente que te lleva de una a otra misión, cada vez más complicadas y con tiroteos, persecuciones, guerras de bandas... y entre misión y misión, no tienes límites para hacer lo que te de la gana y disfrutar de tres ciudades llenas de vida. El único punto oscuro son unos gráficos que apenas superan a los de PS2, pero el apartado sonoro es de auténtico lujo. Imprescindible en tu colección.

▲ **Un centenar de misiones te llevarán a realizar todas las tareas imaginables. Y lo mejor de todo es que, entre una y otra, tienes libertad absoluta de moverte y hacer lo que quieras.**

AHORA DECIMOS

El tiempo transcurrido desde su aparición le ha perjudicado en cuanto a su nivel técnico, pero la etiqueta de clásico y su sorprendente libertad de acción siguen casi intocables. Polémicas aparte por su violencia, Rockstar ha creado un extraordinario juego que pasará a la historia y que cualquier aficionado debería jugar y probar. El nuevo precio es una magnífica oportunidad para rezagados y no sólo hablamos de un título legendario, sino de un producto realmente divertido y jugable.

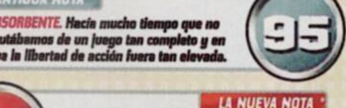






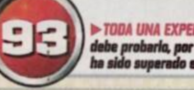
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+
- Género: Acción
- PVP Rec.: 29,99 €
- Comentado: MM 126 (Julio 2005)
- Idioma: Castellano (textos).
- Estudio/Compañía: Rockstar North/Rockstar
- Distribuidor: Take 2 Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.sanandreas-eljuego.com



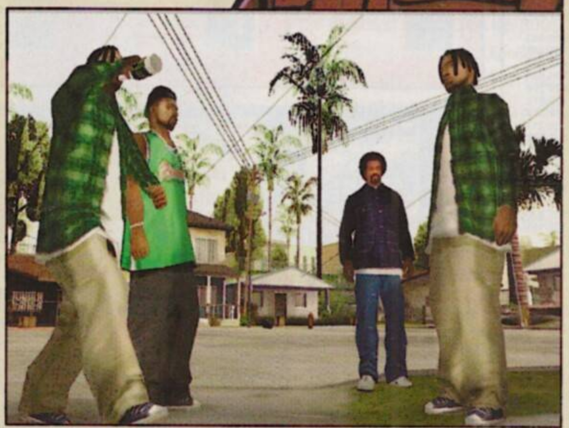
LA ANTIGUA NOTA

▶ **ABSORBENTE.** Hacía mucho tiempo que no disfrutábamos de un juego tan completo y en el que la libertad de acción fuera tan elevada. **95**



LA NUEVA NOTA

93 ▶ **TODA UNA EXPERIENCIA.** Todo aficionado debe probarlo, por histórico y porque aún no ha sido superado en algunos aspectos.



▲ **Empieza como un recién llegado a la ciudad y, poco a poco, intenta recuperar y mantener el respeto de todas las bandas, incluyendo la tuya.**



▲ **¿Necesitas un vehículo? Siempre podrás parar y tomarlo por la fuerza. Pero, cuidado, que sus ocupantes no siempre se van a quedar "mirando"...**

Gothic II

Rol con sabor clásico

ANTES DECÍAMOS

Los dragones han sido convocados para destruir a la humanidad y Xardas el mago quiere prepararte para que emprendas la búsqueda de un artefacto divino que es el único que puede derrotarlos. Éste es tan sólo el punto de partida que te llevará a través de decenas de horas de juego con toda la esencia de lo mejor del género. Mucha libertad de acción, personajes realistas que siguen sus propias rutinas, montones de armas, misiones, hechizos... muchísimo juego y con una buena calidad general, pena de un interfaz que resulta poco intuitivo.

AHORA DECIMOS

El aspecto visual deja ver el tiempo pasado, pero la oferta sigue siendo la misma. El manejo es confuso e incómodo en ocasiones, pero, por otra parte, incluye muchas horas de juego hilvanadas con una buena historia y magníficos detalles, como los centenares de personajes que habitan el mundo de juego con actividades cotidianas propias, la cantidad de misiones principales y secundarias.... Los más aficionados al género seguro que encontrarán alicientes, más aún con la nueva reducción de precio y la tercera entrega de la saga en camino.



▲ Magia, armas, fantasía, dragones... todos los elementos del género están incluidos en «Gothic 2».

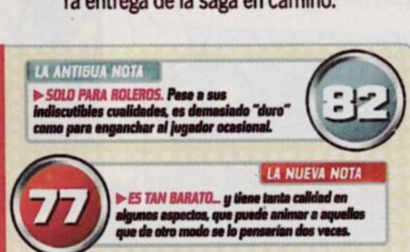


▲ Cada personaje tiene una vida propia, trabajan, hablan contigo y entre ellos, te encargan misiones...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Rol
- PVP Rec.: 9,99 €
- Comentado: MM 122 (Marzo 2005)
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: Piranha/Jowood
- Distrib.: Nobilis Nº de CDs: 3
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.piranha-bytes.com/gothic2/content_english/home.php



LA ANTIGUA NOTA

▶ SOLO PARA ROLEROS. Pese a sus indiscutibles cualidades, es demasiado "duro" como para enganchar al jugador ocasional.

82

LA NUEVA NOTA

▶ ES TAN BARATO... y tiene tanta calidad en algunos aspectos, que puede animar a aquellos que de otro modo se lo pensarían dos veces.

77

Battlefield 2 Deluxe

Así se hace la guerra

ANTES DECÍAMOS

¿Dices que no has pisado nunca un campo de batalla? Será porque no has jugado a «Battlefield 2», una guerra online tan real como puedas imaginar. La combinación de entornos creíbles y gigantescos por los que te mueves con plena libertad, un control sencillo y eficaz, impresionantes gráficos y efectos de sonido, y la emoción de un combate en el que participan hasta sesenta y cuatro jugadores a la vez componen una simulación bélica sobresaliente. El modo individual no le hace justicia y no pasa de ser un entrenamiento para el verdadero desafío, que no es sino el increíblemente competitivo y adictivo modo multijugador.



▲ El sistema de puntos te obliga a no sólo matar enemigos sin ton ni son, sino también trabajar en equipo, reparar vehículos, reanimar a tus compañeros, cumplir objetivos...



▲ Batallas modernas en entornos variados, con toda clase de vehículos en acción.



▲ «Battlefield 2» incluye uno de los modos multijugador más jugables que puedas probar.

AHORA DECIMOS

La guerra de «Battlefield 2» sigue siendo todo un espectáculo bélico. Además, ésta versión añade «Special Forces», su primera expansión (con equipamiento como gas lacrimógeno, visión nocturna, vehículos especiales... y nuevos mapas y facciones) e incorpora el parche 1.2 para actualizar el juego. Más contenido, la misma jugabilidad... no lo dejes pasar de largo.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Acción
- PVP Rec.: 49,95 €
- Comentado: MM 126 (Julio 2005)
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: Digital Illusions
- Distrib.: Electronic Arts
- Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Marzo
- Web: www.battlefield2.com

LA ANTIGUA NOTA

▶ COMPETITIVO. La necesidad de ser el mejor piloto, el mejor francotirador, el mejor... lo que corresponda, te mantendrá pegado a tu PC.

97

LA NUEVA NOTA

▶ AL PIE DEL CAÑÓN. Con una actualización de la serie como ésta, «Battlefield 2» sigue ofreciendo la mejor acción bélica multijugador del mercado.

97

Series clásicas

ACTIVISION	
Call of Duty Deluxe Edition	49,95
Lemony Snicket	19,95
Medieval. Total War	19,95
Medieval. Total War Viking Invasion	19,95
Return to Castle Wolfenstein	19,95
Soldier of Fortune 2 Gold Edition	19,95
Spider-Man. The Movie	19,95
Star Wars Galaxies. The Total Experience	29,95
Star Wars: Jedi Knight II. Jedi Outcast	19,95
Star Wars: Jedi Knight III. Jedi Academy	19,95
Tony Hawk's Underground 2	29,95
Vampire The Masquerade. Bloodlines	29,95
X-Men. La Venganza de Lobezno	9,95
ATARI	
Alone in the Dark IV	9,99
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99
Civilization III Classics	19,95
Enter the Matrix	29,99
Neverwinter Nights Deluxe Edition	39,99
Rome Total War Gold Edition	39,99
Tripack Montecristo	29,99
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield 1942	9,95
Battlefield 1942. WWII Anthology	47,95
Battlefield Vietnam	19,95
C&C Generals Deluxe Edition	49,95
Counter Strike Anthology	14,95
Counter Strike Source	29,95
ESDLA El Retorno del Rey	9,95
ESDLA La Batalla por la Tierra Media	19,95
FIFA Football 2005	19,95
Half-Life Anthology	19,95
Half-Life 2 GOTY	49,95
Harry Potter y la Cámara Secreta	9,95
Harry Potter y la Piedra Filosofal	9,95
James Bond 007 Nightfire	19,95
Los Sims Animales a Raudales	9,95
Los Sims de Vacaciones	9,95
Los Sims Edición Deluxe	19,95
Los Sims Gigaluxe	49,95
Los Sims House Party	9,9
Los Sims Magia Potagia	9,9
Los Sims Primera Cita	9,9
Los Sims Superstar	9,9
Medal of Honor Allied Assault	9,9
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,9
Medal of Honor Pacific Assault	19,9
NBA Live 2005	19,9
Need for Speed Underground 2	19,9
Total Club Manager 2005	9,9
FRIENDWARE	
Anno 1602	9,9
Black Mirror	19,9
Blade. The Edge of Darkness	9,9
Chariots of War	9,9
City of Heroes Deluxe	19,9
Crown of the North	9,9
Cycling Manager 3	9,9
Cycling Manager 4	9,9
Hearts of Iron	19,9
Lineage II. The Chaotic Chronicle	29,9
Midnight Nowhere	19,9
New World Order	9,9
Port Royale	19,9
Primitive Wars	19,9
Roller Coaster World 2	19,9
Syberia	9,9
Tortuga: Piratas del Nuevo Mundo	9,9
Trainz 2004 Edición de Coleccionista	29,9
Viaje al Centro de la Tierra	19,9
Victoria: Un Imperio Bajo el Sol	19,9
FX INTERACTIVE	
Ajedrez Premium	9,9
Apache vs Havoc	9,9
Football Generation	9,9
Hollywood Monsters	9,9
Imperivm Edición Coleccionista	19,9
Imperivm II Edición Oro	9,9
Imperivm III GBR	9,9
Patrician III. Imperio de los Mares	9,9
Runaway	9,9
Sacred	9,
The Longest Journey	9,
Torrente: El Juego	9,
Tzar. Los Dominios de la Magia	9,
LUDIS GAMES	
X2: La Amenaza Edición Platino	9,
MICROSOFT	
Age of Mythology Gold	29,
Rise of Nations Gold	29,

Series clásicas

NOBILIS IBÉRICA	
Gothic	9,99€
Gothic 2	9,99€
Northland	9,95€
Pack Afrika Korps + Europa 1400	34,99€
Pack Spellforce + Aquanox 2	34,99€
Pack Spellforce + Arx Fatalis	34,99€
Pack Spellforce + Chaser	34,99€
Pack Spellforce + Silent Storm	34,99€
Spellforce Gold	39,99€
Un Vecino Infernal (I y II)	19,99€
PLANETA DE AGOSTINI	
Command & Conquer Renegade	9,95€
Cossacks II	9,95€
Pack 6 Juegos Clásicos	14,95€
Need for Speed Porsche Challenge	9,95€
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Shogun Total War	9,95€
Taito Legends	19,95€
The Westerner	9,95€
PROEIN	
Colin McRae Rally 4	19,95€
Commandos 3: Destination Berlin	19,95€
Commandos 3: Edición Coleccionista	59,95€
Commandos Saga	29,95€
Los Increíbles	19,95€
Manager de Liga 2005	19,95€
Perimeter	19,95€
Praetorians	19,95€
Real Madrid Club Football 2005	19,95€
Soldiers: Héroes 2ª Guerra Mundial	19,95€
TOCA Race Driver 2	19,95€
PUNTO SOFT	
Echelon Wind Warriors	19,95€
Enigma. Rising Tide	19,95€
Enigma Rising Tide Gold	29,95€
Strategic Command	19,95€
TAKE 2	
Grand Theft Auto III	19,95€
Grand Theft Auto Vice City	19,95€
Grand Theft Auto San Andreas	29,99€
Hidden & Dangerous 2	19,99€
Hidden & Dangerous 2 Gold Pack	44,99€
Kohan II: Kings of War	19,99€
Manhunt	19,99€
Max Payne 2	19,99€
Midnight Club 2	19,99€
Stronghold 2 Deluxe	44,99€
Vietcong	19,99€
UBI SOFT	
Age of Empires Gold	9,95€
Beyond Good & Evil	9,95€
Brothers in Arms. Road to Hill 30	19,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Dungeon Siege	9,95€
Far Cry	19,95€
Flight Simulator 2002	9,95€
Ghost Recon + 2 exp.	9,95€
Heroes of Might & Magic IV	9,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Lock-On	9,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9,95€
Pacific Fighters	9,95€
Pack AoE+Comb.Flight.Sim+Mid.Mad.2	19,95€
Pack C.S.I.	19,95€
Pack PoP Arenas + PoP Alma Guerrero	19,95€
Pack PoP Arenas Tiempo + Farcry	19,95€
Pack Prince of Persia + XIII	19,95€
Pack Spl. Cell P. Tomorrow + C. Theory	19,95€
Silent Hunter II	9,95€
Singles	9,95€
Uru: Ages Beyond Myst	9,95€
VIRGIN PLAY	
Dark Age of Camelot + todas exp.	29,95€
Classics Collection (Sin, Herectic II...)	19,95€
Pack Especial Aventura	24,95€
Pack Delta Force	24,95€
Pack Especial Deportes	14,95€
Pack Especial Estrategia	14,95€
Pack Novalogic 1	24,95€
Pack Novalogic 2	24,95€
Painkiller Black Edition	39,95€
VIVENDI – BEST SELLER	
Diablo II	14,99€
Empire Earth EE	14,99€
Ground Control II: Operation Exodus	14,99€
Pack Starcraft+Warcraft 3+Diablo 2	39,99€
Pack Tolkien	39,99€
Starcraft + Brood War	14,99€
WarCraft III	14,99€

Northland

Ser vikingo no es tan duro

ANTES DECÍAMOS

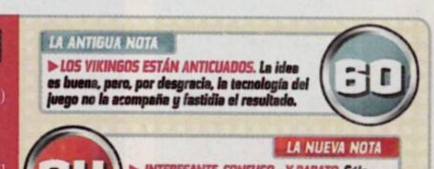
Manejar a un grupo de vikingos y formar con ellos una comunidad bien gestionada y en la que vivan en armonía no suena fácil, ¿verdad? Menos aún lo es en este juego que, pese a ser una interesante mezcla de estrategia en tiempo real con simulador social y gestión de recursos, todas sus buenas intenciones se van al traste gracias a un nivel técnico desfasado y un control problemático. Es muy completo y complejo, pero necesita bastante cambios para presentar bien y terminar de hacer atractiva su, por otra parte, interesante oferta.

AHORA DECIMOS

Lo único que ha cambiado en «Northland» unos meses después de su lanzamiento es su precio. Técnicamente sigue quedándose corto, el planteamiento continúa siendo igual de interesante pero al tiempo permanece el sistema de juego complejo y con un control confuso, al menos hasta que le dediques unas horas para hacerte con él. Si realmente te llama la atención, inténtalo, ya que por 9,95 € no tienes tanto que perder, pero considera antes las dificultades que «Northland» te obligará a superar, además de las propias del juego.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+
- Género: Estrategia
- PVP Rec.: 9,95 €
- Comentado: MM 128 (Sept. 2005)
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Funatics/Ludis Games
- Distrib.: Ludis Games Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.ludisgames.com



LA ANTIGUA NOTA: 60
▶ LOS VIKINGOS ESTÁN ANTICUADOS. La idea es buena, pero, por desgracia, la tecnología del juego no la acompaña y fastidia el resultado.

LA NUEVA NOTA: 64
▶ INTERESANTE, CONFUSO... Y BARATO. Sólo será atractivo para quienes estén dispuestos a pasar por alto varios apartados flojos.



▲ Maneja un grupo de vikingos creando y gestionando recursos, superando peligros y viviendo en armonía.



▲ La campaña de «Northland» se compone de ocho misiones, y visitarás un total de veintitrés escenarios.

Spellforce Gold

Estrategia y rol en hermandad



▲ «Spellforce» ofrece una inmejorable combinación de estrategia en tiempo real con muchos componentes del mejor rol. El resultado es, sobre todo, una altísima jugabilidad.

ANTES DECÍAMOS

Trece poderosos magos han llevado al mundo de Fiara al borde de la destrucción, y tú deberás crear, gestionar y llevar a la victoria un ejército que derrote a las hordas del mal. Estrategia en tiempo real con fuertes pinceladas de rol, cientos de unidades en pantalla, un apartado tecnológico simplemente sublime y una jugabilidad realmente elevada. Podrían haberse mejorado aspectos relacionados con el interfaz, pero no es descabellado afirmar que nos encontramos ante uno de los juegos más completos de los últimos tiempos.

AHORA DECIMOS

La edición Gold de «Spellforce» incluye, además del juego, la expansión «The Breath of Winter», encargada de añadir nuevas armas, conjuros, enemigos, campaña y modos multijugador... un total de cincuenta horas de juego. Técnicamente espléndido, «Spellforce» sigue luciendo muy bien en los potentes ordenadores actuales, mostrando ahora sin problemas los poblados campos de batalla llenos de aliados y enemigos. Un adecuado y recomendable modo de esperar la cercana segunda parte de la serie.





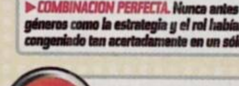
▲ La alternancia de los ciclos de luz hacen aún más realista la ambientación.



▲ El sistema de diálogos con diferentes opciones de respuesta es sencillo y potente.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- Género: Estrategia/Rol
- PVP Rec.: 19,99 €
- Comentado: MM 108 (Enero 2004)
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Comp.: Phenomic/Jowood
- Distrib.: Nobilis Ibérica
- Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: spellforce.jowood.com



LA ANTIGUA NOTA: 90
▶ COMBINACIÓN PERFECTA. Nunca antes dos géneros como la estrategia y el rol habían congeniado tan acertadamente en un sólo juego.

LA NUEVA NOTA: 91
▶ EN FORMA. Sus virtudes técnicas mantienen el tipo, y la jugabilidad continúa siendo igual de alta que el día de su lanzamiento.

La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

Este mes sólo se incorpora un juego a nuestra lista, el extraordinario «TOCA 3», pero, mira, después de la avalancha de lanzamientos de los tres últimos meses, no está de más tener un poco de tiempo para poder disfrutarlos.

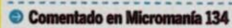
El Padrino



- Acción/Aventura - E. A. Games
- Electronic Arts - 49,95€

Tanto si eres fan de la familia Corleone y las historias de gángsters como si no has visto las películas o leído los libros, la ambientación y libertad de acción de este juegazo a buen seguro que te conquistará y hará que nazca en ti el deseo de ser el dueño de Nueva York.





- Comentado en Micromanía 134
- Puntuación: 92



Civilization IV



- Estrategia - Firaxis/2K Games
- Take 2 - 49,99 €

Mantiene el magistral sistema de juego que le ha hecho famoso, pero a la vez viene cargado de novedades. Adictivo, jugable, rejugable... pocas apuestas hay tan seguras.

2 =

- Comentado en Micromanía 131
- Puntuación: 96





La Batalla por la Tierra Media II



- Estrategia - Electronic Arts
- Electronic Arts - 49,95 €

La Tierra Media crece en opciones de juego y atractivo y te permite explorar rincones, razas y eventos que no se vieron en las películas.



N

- Comentado en Micromanía 134
- Puntuación: 90

Call of Duty 2



- Acción - Infinity Ward
- Activision - 49,95 €

Más realismo, mayor libertad de acción, modos multijugador remozados, campañas no lineales... la continuación de este título de acción bélica es sobresaliente.

8 ↑

- Comentado en Micromanía 130
- Puntuación: 98





Age of Empires III



- Estrategia - Ensemble Studios
- Microsoft - 59,99€

Una jugabilidad repleta de novedades y un nivel técnico espectacular permite devolver a esta clásica serie de estrategia el máximo protagonismo.

9 ↓

- Comentado en Micromanía 130
- Puntuación: 94

Prince of Persia 3



- Aventura - Ubisoft Montreal
- Ubisoft - 44,95 €

No hay mucho de nuevo, pero lo que hay es tan bueno... la trilogía se cierra subiendo el listón y llevando a nuestro príncipe y sus acrobacias hasta Babilonia.

10 ↓

- Comentado en Micromanía 131
- Puntuación: 94



Panzers II



- Estrategia - Stormregion/CDV
- FX Interactive - 19,95 €

Fidelidad histórica, divertido como pocos, con una producción impecable y a un precio de escándalo. Pero ¿es que acaso se puede pedir más?



↓

- Comentado en Micromanía 132
- Puntuación: 93



Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia – Civilization IV

- Firaxis/2K Games - Take 2 - 49,99 €

Probablemente, el juego de estrategia más profundo, variado y adictivo de todos los tiempos. ¿Te parecen razones suficientes?

- Comentado en MM 131 - Puntuación: 96

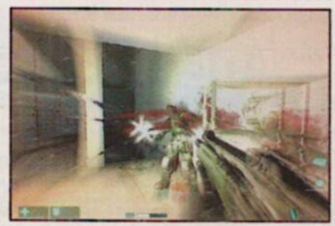


Acción – F.E.A.R.

- Monolith - Vivendi - 49,99 €

Por jugabilidad, argumento, ambientación y tecnología se trata sin duda del mejor juego de acción de los últimos tiempos. Costará superarlo.

- Comentado en MM 129 - Puntuación: 99



Aventura – Fahrenheit

- Quantic Dream - Atari - 39,90 €

Hacía años que no veíamos una aventura tan completa, variada y, sobre todo, revolucionaria. El género ha encontrado un nuevo camino a seguir.

- Comentado en MM 128 - Puntuación: 90



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Los Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
2. Age of Empires III (+12)	Estrategia	Microsoft
3. PC Fútbol 2006 (+3)	Deportivo	On Games
4. Panzers II (+12)	Estrategia	FX Interactive
5. Los Sims 2: Noctámbulos (+12)	Simulación	Electronic Arts
6. NFS: Most Wanted (+3)	Velocidad	Electronic Arts
7. Imperivm III Premium (+12)	Estrategia	FX Interactive
8. Los Sims 2: Universitarios (+12)	Simulación	Electronic Arts
9. Call of Duty 2 (+16)	Acción	Activision
10. H. Potter Cáliz de Fuego (+12)	Aventura	Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a diciembre de 2005.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. Football Manager 2006 (+3)	Deportivo	Sega
2. Age of Empires III (+12)	Estrategia	Microsoft
3. The Sims 2 (+7)	Estrategia	Electronic Arts
4. Battlefield 2 (+16)	Acción	Electronic Arts
5. F.E.A.R. (+18)	Acción	Vivendi
6. The Sims 2: Nightlife (+12)	Simulación	Electronic Arts
7. World of Warcraft (+12)	Rol Online	Vivendi
8. Call of Duty 2 (+16)	Acción	Activision
9. Civilization IV (+12)	Estrategia	Take 2
10. The Movies (+12)	Simulación	Activision

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a la 1ª semana de febrero de 2006.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. World of Warcraft (+12)	Rol Online	Vivendi
2. The Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
3. Civilization IV (+12)	Estrategia	Take 2
4. Guild Wars (+12)	Rol Online	NCsoft
5. Age of Empires III (+12)	Estrategia	Microsoft
6. Flight Simulator 2004 (+3)	Simulación	Microsoft
7. The Sims 2: Nightlife (+12)	Simulación	Electronic Arts
8. Zoo Tycoon 2 (+3)	Estrategia	Microsoft
9. Star Wars KOR 2 (+12)	Rol	Lucasarts
10. Call of Duty 2 (+16)	Acción	Activision

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 1ª semana de febrero de 2006.

F.E.A.R.

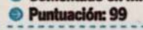



4

Acción · Monolith
Vivendi · 49,99 €

Una combinación de tecnología, argumento terrorífico y jugabilidad que nos ha hecho pasar miedo como nunca lo habíamos sentido con un juego. Imprescindible e insuperable.

Comentado en Micromanía 129
Puntuación: 99







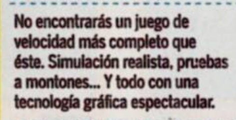
Toca Race Driver 3

5

Velocidad · Codemasters
Codemasters · 39,95€

No encontrarás un juego de velocidad más completo que éste. Simulación realista, pruebas a montones... Y todo con una tecnología gráfica espectacular.

Comentado en Micromanía 133
Puntuación: 95



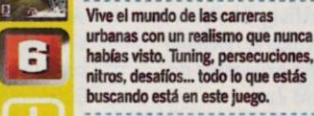
NFS: Most Wanted



6

Velocidad · EA Games
Electronic Arts · 49,95 €

Vive el mundo de las carreras urbanas con un realismo que nunca habías visto. Tuning, persecuciones, nitros, desafíos... todo lo que estás buscando está en este juego.



Comentado en Micromanía 132
Puntuación: 94





SW: Imperio en Guerra

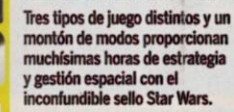


7 N

Estrategia · Petroglyph/LucasArts
Activision · 49,95 €

Tres tipos de juego distintos y un montón de modos proporcionan muchísimas horas de estrategia y gestión espacial con el inconfundible sello Star Wars.

Comentado en Micromanía 134
Puntuación: 85



Los Sims 2 Abren Negocios



12 N

Simulación · Maxis
EA · 29,95 €

Nuevas posibilidades para la vida de tus Sims: ahora tendrán su propio negocio y pueden ganar un montón de pasta... o no. ¡Ayúdales a triunfar!

Comentado en Micromanía 134
Puntuación: 88





The Movies



13

Estrategia · Lionhead
Activision · 54,95 €

Es divertido, variado, realmente original y parece que tendrá una vida muy larga. Crea, edita, dobla tus cortos... y compártelos con el resto del mundo. ¡Genial!

Comentado en Micromanía 131
Puntuación: 95

Quake 4



14

Acción · Raven/Id Software
Activision · 54,95 €

Cinematográfico, emocionante, espectacular, un diseño de escenarios y enemigos increíble... tardó en llegar, pero lo hizo entrando por la puerta grande...

Comentado en Micromanía 130
Puntuación: 94





Pro Evolution Soccer 5

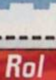


15

Deportivo · KCET/Konami
Konami · 39,95 €

No hay que darle más vueltas, es el rey del género. Su nueva versión no trae grandes novedades, pero sí suficientes como para permitirle retener el trono sin problemas.

Comentado en Micromanía 130
Puntuación: 90



Rol

Caballeros de la Antigua República II

LucasArts · Activision · 49,95 €

El segundo capítulo de la saga es nuestra nueva referencia al combinar con maestría la magia del rol, la ciencia ficción y el universo de Star Wars.

Comentado en MM 122 · Puntuación: 94



Velocidad

TOCA Race Driver 3

Codemasters · Codemasters · 39,95 €

Por su nivel técnico, por tener una jugabilidad que se adapta a todos los niveles y jugadores y la cantidad de opciones, es la referencia del género.

Comentado en MM 133 · Puntuación: 95



Simulación

Silent Hunter III

Strategic Simulations · Ubisoft · 19,95 €

Tan realista como jugable, este simulador es un gran ejemplo de cómo atraer nuevos aficionados y satisfacer a los veteranos. Realmente soberbio.

Comentado en MM 125 · Puntuación: 92



Deportivos

Pro Evolution Soccer 4

KCET/Konami · Konami · 19,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 94



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

«Age of Empires III» se aupa hasta el primer puesto de la lista, arrebatándeselo a «Civilization IV». Y es que la supremacía está muy cara en esta columna...



1 Age of Empires III (↑)
- 30% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 94
- Ensemble/Microsoft
- Microsoft



2 Sid Meier's Civilization IV (↓)
- 25% de las votaciones
- MM 131 · Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take 2



3 Empire Earth II (↑)
- 19% de las votaciones
- MM 124 · Puntuación: 95
- Mad Doc/Sierra
- Vivendi

4 Panzers II (↓)
- 16% de las votaciones
- MM 132 · Puntuación: 93
- Stormregion/CDV
- FX Interactive

5 Los Sims 2 (N)
- 10% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 94
- Maxis
- Electronic Arts

Acción

«F.E.A.R.» sigue en sus trece, a pesar de la dura lucha con «Half-Life 2» y «Call of Duty 2». Por abajo tenemos la novedad de la última expansión de «Battlefield 2».



1 F.E.A.R. (=)
- 28% de las votaciones
- MM 129 · Puntuación: 99
- Monolith/Sierra
- Vivendi



2 Call of Duty 2 (↑)
- 26% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 98
- Infinity Ward/Activision
- Activision



3 Half-Life 2 (↓)
- 19% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 98
- Valve/Sierra
- Vivendi

4 Quake IV (↑)
- 18% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 94
- Raven/id Software
- Activision

5 Battlefield 2 Special Forces (N)
- 9% de las votaciones
- MM 132 · Puntuación: 90
- DICE/Electronic Arts
- Electronic Arts

Aventura

Nadie le puede disputar a «Fahrenheit» el liderazgo de la aventura, aunque en la parte baja de la lista sí que hay movimiento con la llegada de «Y no quedó ninguno».



1 Fahrenheit (=)
- 34% de las votaciones
- MM 128 · Puntuación: 90
- Quantic Dream
- Atari



2 Myst V End of Ages (=)
- 21% de las votaciones
- MM 128 · Puntuación: 88
- Cyan Worlds
- UbiSoft



3 Silent Hill 4 The Room (↑)
- 18% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 82
- Konami
- Konami

4 Agatha Christie Y no quedó ninguno (N)
- 17% de las votaciones
- MM 133 · Puntuación: 81
- AWE/The Adventure Company
- Proein

5 The Moment of Silence (↓)
- 10% de las votaciones
- MM 123 · Puntuación: 83
- House of Tales
- Friendware

Rol

Sigue arriba «Guild Wars», gracias a sus nuevas actualizaciones. Pero lo bueno es la presencia simultánea de «City of Heroes» y «City of Villains» en la lista.



1 Guild Wars (=)
- 30% de las votaciones
- MM 126 · Puntuación: 94
- NCSoft
- Friendware



2 World of Warcraft (=)
- 27% de las votaciones
- MM 122 · Puntuación: 94
- Blizzard/Vivendi
- Vivendi

3 City of Villains (↑)
- 23% de las votaciones
- MM 132 · Puntuación: 86
- Cryptic Studios/NCsoft
- Friendware

4 Fable The Lost Chapters (↓)
- 15% de las votaciones
- MM 129 · Puntuación: 90
- Big Blue Box/Lionhead
- Microsoft

5 City of Heroes (N)
- 5% de las votaciones
- MM 122 · Puntuación: 87
- Cryptic Studios/NCsoft
- Friendware

Velocidad

«TOCA Race Driver 3» hace una espectacular entrada en el tercer puesto, pero seguro que no se quedará ahí mucho tiempo. ¿Aguantará «NFS Most Wanted» el desafío?



1 Need for Speed Most Wanted (=)
- 28% de las votaciones
- MM 132 · Puntuación: 94
- EA Games
- Electronic Arts



2 Moto GP 3 Ultimate Racing Technology (=)
- 22% de las votaciones
- MM 128 · Puntuación: 91
- Climax/THQ
- THQ



3 TOCA Race Driver 3 (N)
- 21% de las votaciones
- MM 132 · Puntuación: 95
- Codemasters
- Proein

4 Trackmania Sunrise (↓)
- 18% de las votaciones
- MM 129 · Puntuación: 89
- Nadeo
- Nobilis

5 Juiced (N)
- 11% de las votaciones
- MM 125 · Puntuación: 92
- Juice Games/THQ
- THQ



David DeMartini (L.A.)

El espontáneo

“Habéis elegido un juego genial de portada...”

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a **lacomunidad@micromania.es**

Simulación

Poco movimiento en la lista, a la espera de que la aparición de novedades en el género. Sólo «Heroes of the Pacific» y «Lock On» aportan algo de "marcha".




1 Silent Hunter III
31% de las votaciones

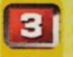
- MM 125 · Puntuación: 92
- Strategic Simulations
- Ubisoft




2 Pacific Fighters
24% de las votaciones

- MM 119 · Puntuación: 87
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft




3 Lock On Air Combat Simulation
18% de las votaciones


- MM 108 · Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft


4 Heroes of the Pacific
16% de las votaciones


- MM 130 · Puntuación: 82
- IR Gurus/Codemasters
- Proein


5 X2: La Amenaza
11% de las votaciones


- MM 123 · Puntuación: 84
- Egosoft/Enlight
- LudisGames

Deportivos

Pocos movimientos este mes en la lista. Una vez más la emoción la pone la lucha entre «Pro Evolution Soccer 5» y su rival «FIFA 06» por hacerse con el liderato del género.




1 Pro Evolution Soccer 5
25% de las votaciones

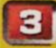

- MM 130 · Puntuación: 89
- KCET/Konami
- Konami




2 FIFA 06
21% de las votaciones

- MM 130 · Puntuación: 94
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts




3 NBA Live 06

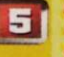
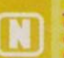
20% de las votaciones

- MM 129 · Puntuación: 87
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts


4 Total Club Manager 06

18% de las votaciones


- MM 130 · Puntuación: 90
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts


5 Madden NFL 06
16% de las votaciones

- MM 129 · Puntuación: 89
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Warcraft III	2 Civilization III	3 Age of Empires II
42% de las votaciones	24% de las votaciones	18% de las votaciones
Comentado en MM 90	Comentado en MM 87	Comentado en MM 59
Puntuación: 92	Puntuación: 90	Puntuación: 92
Blizzard	Firaxis	Ensemble

Acción



1 Half-Life	2 Half-Life 2	3 Doom 3
34% de las votaciones	31% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 61	Comentado en MM 119	Comentado en MM 116
Puntuación: 91	Puntuación: 98	Puntuación: 98
Valve	Valve	id Software

Aventura



1 Monkey Island 4	2 Fahrenheit	3 Sam & Max
46% de las votaciones	31% de las votaciones	15% de las votaciones
Comentado en MM 70	Coment. en MM 128	Coment. en MM 70 (2ª Ep)
Puntuación: 89	Puntuación: 90	Puntuación: 95
LucasArts	Atari	LucasArts

Rol



1 Neverwinter N.	2 Baldur's Gate II	3 Diablo II
42% de las votaciones	22% de las votaciones	20% de las votaciones
Comentado en MM 80	Comentado en MM 50	Coment. en MM 67
Puntuación: 91	Puntuación: 91	Puntuación: 85
Bioware	Bioware	Blizzard

Velocidad



1 TOCA 2	2 Grand Prix 4	3 Need For Speed
38% de las votaciones	30% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 111	Comentado en MM 87	Comentado en MM 107
Puntuación: 90	Puntuación: 90	Puntuación: 88
Codemasters	Microprose	EA Games

Simulación



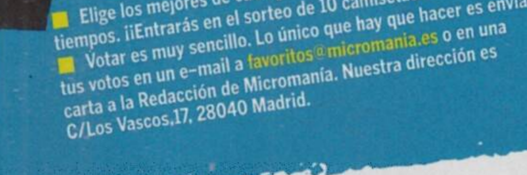
1 IL-2 Sturmovik	2 Silent Hunter II	3 Combat F.Sim. 2
40% de las votaciones	31% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 83	Comentado en MM 84	Comentado en MM 70
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 90
1C/Maddox Games	SSI/Ubisoft	Microsoft

Deportivos



1 FIFA 2002	2 Virtua Tennis	3 PC Fútbol 2001
39% de las votaciones	37% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 82	Comentado en MM 88	Comentado en MM 66
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 86
EA Sports	Sega	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Vota por tus juegos favoritos

- Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!
- Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17. 28040 Madrid.



Star Wars El Imperio en Guerra

Que la conquista te acompañe

El fin de la República dio lugar a la aparición de un régimen totalitario, pero depende de ti que su poder se mantenga por siempre. ¿Traerás un brillo de esperanza con la ayuda de la Rebelión o hundirás la galaxia en la oscuridad más absoluta con el respaldo del Imperio?

Y por qué no ambas cosas, o mejor dicho, una después de otra? Al fin y al cabo, el período de tiempo que se contempla en este juego es tan poco conocido en el universo de Star Wars que vale la pena vivirlo desde los dos bandos. Se sitúa entre ambas trilogías: el nacimiento de la Alianza rebelde, el robo de sus primeras naves, la construcción de la Estrella de la Muerte... Todo está reflejado hasta el más mínimo detalle. ¿Quieres saber de dónde sacó el Imperio sus vehículos más temibles? ¿Cómo consiguió la Rebelión el diseño de sus X-Wing? Pues adéntrate en este juego y forma parte de Star Wars.

SIGUE A LA FUERZA

El número de misiones para cada campaña es tan alto que sería necesario más del triple de las páginas que hemos dedicado en esta guía para describirlas todas al detalle. Así que hemos optado por hablar de las seis primeras de la campaña para cada bando. Estas primeras misiones, junto a los consejos detallados en los recuadros para cada modo de juego, te enseñarán la mecánica general de las dos campañas. En otras palabras, que excepto por los objetivos de cada misión y la aparición de nuevas unidades y tecnologías, el proceso para seguir avanzando será muy similar al descrito aquí. Si consigues dominar estas primeras misiones, no habrá objetivo que se te resista en toda la galaxia. Ni la mismísima Estrella de la Muerte podrá contigo.

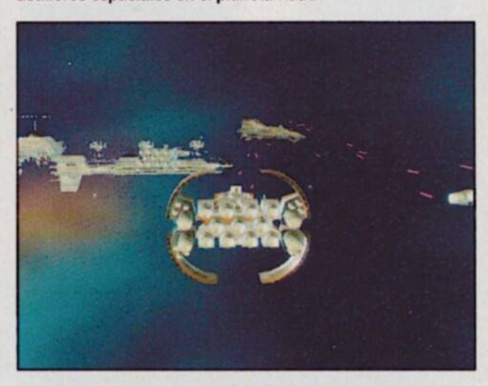
El tutorial de «Star Wars. El Imperio en Guerra» es bastante extenso, pero como te permite familiarizarte con los aspectos del juego, se vuelve imprescindible para sacarle el máximo partido a tus unidades y tener un referente de todas las opciones estratégicas que se abren ante ti.

Es recomendable que sigas el tutorial o... ¿acaso esperabas que te lo diésemos todo hecho? Pues ten paciencia, porque los caminos de La Fuerza son insondables sin haberlos recorrido antes. ■ J.T.A.

Campaña de la Alianza Rebelde

Misión 1: Destruir los astilleros espaciales

La Alianza pretende robar los diseños del caza Ala-X en el planeta Fresia. Pero la órbita está custodiada por un destructor estelar, el Tiranía. Para alejarlo de allí, destruye los seis astilleros espaciales en el planeta Kuat.





Cuentas con cinco corbetas corelianas y tu enemigo sólo dispone de unos pocos escuadrones de cazas, por lo que no te resultará difícil destruir los seis astilleros. La táctica más eficaz en esta misión consiste en disparar a algunos de los contenedores de recursos que rodean los astilleros. Será suficiente para provocar una explosión en cadena. Muévete por todo mapa hasta que no quede ninguno en pie pero concentra la potencia de fuego de tus cinco corbetas. Si las dispersas, el ataque no será tan contundente.

Misión 2: Interpretar la red

Aunque has conseguido tu objetivo, el Tiranía ha dejado sensores en la órbita de Fresia. En Wayland hay un puesto imperial con el que se podría desconectar estos sensores. Ve allí y roba los códigos.



Antes de llegar a Wayland, comienza a mejorar tus fuerzas en los planetas que controlas. Construye alguna base espacial y empieza a crear corbetas (en Alderaan o Dantooine, por ejemplo). Mientras tanto, recluta nuevos soldados para no dejar desguarnecido ningún planeta. Cuando ya estés listo, envía a R2 con una fuerza terrestre a Wayland.



Despliega la infantería y todos los tanques T2-B en el punto de refuerzo. Deja atrás a los androides y avanza hasta la base central del mapa, donde se encuentra la conexión que te dará los códigos. Cuando esté despejada, engancha a R2 a la terminal. El proceso llevará un rato y vas a ser atacado con dureza durante ese tiempo, así que prepárate.



Haz que dos compañías y unos tanques vuelvan al punto de refuerzo para que se encarguen de los que vengan y el resto despliégalo en el lado derecho de la conexión. Cuando acabes con los enemigos de la zona ve hacia el lado izquierdo, pues también te atacarán por allí. Luego toma los puntos de refuerzo restantes y espera a que termine R2.

Misión 3: El robo de los Ala-X

Ahora que los sensores en la órbita de Fresia están desactivados ve a la superficie con una fuerza de ataque y roba los prototipos de Ala-X. Tendrás que llevar un grupo de pilotos dentro de tus fuerzas de asalto para poder sacar los cazas del planeta y no les dejes solos o la cosa puede terminar muy mal. No le quites la vista de encima a tus muchachos.



Lo primero es lo primero. En el mapa galáctico introduce tropas en Wayland para poder conquistarlo y que comience a dar beneficios. Después crea las fuerzas terrestres para conquistar Freisa. Cinco compañías normales, dos de lanzacohetes y una de tanques deben bastar, sin olvidar a R2D2 y C3PO.



El objetivo en son los Ala-X, pero unas torretas impiden llegar hasta ellos. Tendrás que destruir el generador que las controla. Pide todos los refuerzos que puedas y luego ve por el lado izquierdo del mapa para esquivarlas. Llévate a los pilotos contigo pero no los metas en muchos fregados.



Cerca del generador hay otro punto de refuerzo. Úsalo para conseguir más tropas y lánzate al ataque. La habilidad de R2 y 3PO para desactivar las torretas pequeñas te será muy útil. Después, tienes el camino libre a los Ala-X pero, ¡cuidado con las torretas antiaéreas! Destrúyelas antes.

Campaña de la Alianza Rebelde (Continuación)

Misión 4: Rescate en Kessel

Envían a los ingenieros que diseñaron los Ala-X rumbo a las minas de Kessel. Tendrás que crear una flota de intercepción para poder rescatarlos antes de que sean esclavizados.



Necesitas crear una gran flota para esta batalla espacial. Aparte de dos o tres escuadrones de Ala-Y, incluye corbetas y otros Ala-X. En el ataque, comienza por destruir los cazas de escolta y luego lanza los Ala-Y contra las lanzaderas para inutilizarlas. La nave del Capitán Antilles se encargará de recoger a los prisioneros. Cuando los tengas a todos, sal pitando.

COMBATE EN VARIAS ESCALAS



EN EL MAPA GALÁCTICO desarrollarás tu estrategia a escala global. Allí verás una recreación de todos los planetas conocidos en ese momento, a qué bando pertenecen, las tropas y naves de tus fuerzas ubicadas en la superficie y la órbita de cada uno. También podrás ordenar la construcción de edificios y estaciones espaciales, crear nuevas unidades, acumular dinero y movilizar tus fuerzas.



DEL MAPA, PASAS AL ESCENARIO DE COMBATE, ya sea en la órbita de un planeta o en su superficie. En las órbitas, controlarás las naves que hayas desplegado. Puedes enviarlas donde quieras asignarles un objetivo. Una vez que la órbita esté bajo tu control, podrás descender al planeta y desplegar tus fuerzas terrestres. Sólo saldrás victorioso cuando hayas cumplido los objetivos del ataque.

Misión 5: Robar a los ricos

Se rumorea que el Imperio está construyendo un arma devastadora que acabará con toda la Alianza. Para confirmarlo, debes volver a la red imperial y descubrir qué pasa.



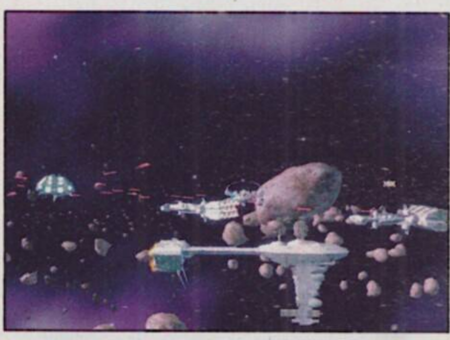
Esta misión es tan sencilla como coger a R2 y 3PO y llevarlos a la casilla correspondiente de "robar tecnología" del planeta imperial que te indiquen. La información sobre esa superarma no está disponible, pero aprovecha y roba algo de tecnología. La de "fábrica pesada" es una gran opción.



Mientras los androides roban la información, puedes conquistar nuevos planetas. No importa que te envíen a la siguiente misión, puedes seguir haciéndolo hasta que te hartes. Como mínimo deberías conseguir Fresia y Kessel, que ahora están desguarnecidos y no opondrán resistencia alguna.

Misión 6: Liberación imperial

Un contrabandista ha iniciado una pequeña rebelión en Kashyyyk. No durará mucho sin apoyo exterior, así que vas a tener que crear una fuerza de ataque e ir a ayudarle cuanto antes. La liberación del planeta está en juego.



Además de una fuerza de ataque terrestre, tendrás que llevar una flota de naves, ya que la órbita del planeta también está protegida. Con tu actual nivel tecnológico, crea artillería MPTL gracias a la "fábrica pesada" y algunas fragatas Nebulon, para llevártelas contigo, aparte de lo de costumbre. Una vez despejado arriba, ocúpate de los problemas de abajo.



En la superficie descubrirás que el contrabandista en cuestión no es otro que Han Solo, en busca de su amigo Wookie. Tu misión inicial es liberar a los prisioneros de cinco cárceles. Envía todas las tropas que puedas y ve hacia las dos primeras. Una vez destruidas, se te asignarán pelotones de soldados Wookie que se pueden unir a tu ejército.



El segundo punto de refuerzo y las prisiones siguientes están bien protegidos. Usa los bombardeos siempre que puedas. En el punto de refuerzo, despliega más tropas y la artillería MPTL; gracias a esta última, podrás destruir las torretas enemigas desde una distancia segura. Ya sólo te queda una cárcel más y una pequeña base imperial al Oeste.



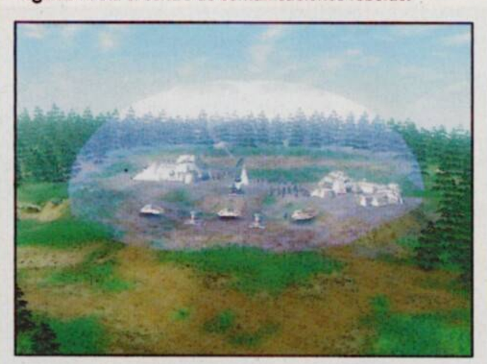
Campaña del Imperio

Misión 1: Destruir la base rebelde

Al parecer, la rebelión está obteniendo datos de un traidor imperial. La base que recibe estas transmisiones se encuentra en el planeta Thyferra. Utiliza las tropas desplegadas allí para destruirla y localizar de paso al traidor.



Con la cantidad de soldados y AT-ST que tienes a tu disposición, la batalla será como un paseo. Y eso, sin contar con el mismísimo Darth Vader, que ha decidido supervisar la batalla persona. Acaba con los pequeños focos de resistencia y llegarás hasta el centro de comunicaciones rebelde.



La base del enemigo está protegida por un campo de fuerza. Habrá que destruir primero el generador de energía, que se encuentra junto al único punto de refuerzo del mapa. Cuando lo hayas hecho, recibirás nuevas tropas terrestres y podrás encargarte sin problemas de la base enemiga.

Misión 2: Aplasta. Mata. Destruye

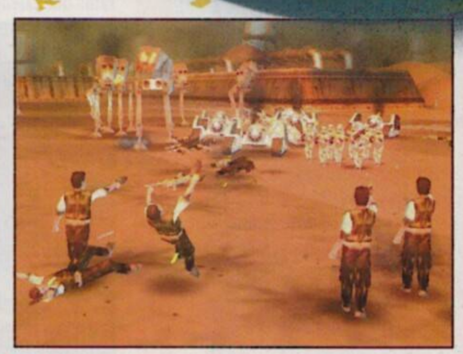
El traidor huyó a Thyferra. Ya te ocuparás de él. De momento, envía una fuerza de ataque al planeta Fondor.



Revisa el número de tropas enemigas que hay en Fondor y crea una fuerza de ataque terrestre lo bastante poderosa para vencerla. Llévate AT-ST, soldados de asalto, tanques TIE y deslizadores; no te olvides de algún crucero Aclamador para contar con la capacidad de bombardear el planeta. Cuando ya estés listo, lánzate a la conquista.



En la superficie del planeta despliega todas las fuerzas que puedas y avanza hacia la izquierda. El objetivo de la misión es destruir todos los soldados y edificios enemigos que encuentres, incluyendo la población natal del planeta, que también se ha rebelado contra el Imperio. La resistencia será feroz y te costará trabajo doblegarla.



La base rebelde desde la que lanzan todos sus asaltos se encuentra en la esquina superior derecha. Además, en la esquina inferior izquierda del mapa hay una fábrica pesada abandonada que puedes conquistar. Antes de acabar con los rebeldes asegúrate de destruir todos los edificios civiles, para evitar que los nativos te den la lata.

Misión 3: La amenaza pirata

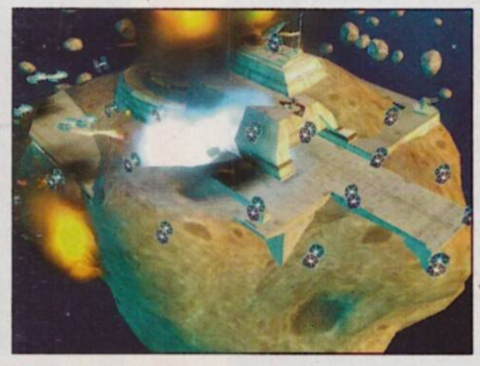
Se han interceptado unas transmisiones rebeldes dirigidas al planeta Ilum. Es posible que exista allí una base de piratas que esté ayudando a la Alianza. Envía un robot sonda para recabar información e investiga el asunto más a fondo. Tal vez, puedas aprovechar la jugada para invertir la situación en contra de los escurridizos rebeldes.



Construye un robot sonda y envíalo al planeta Ilum. Allí descubrirá que la base pirata cuenta con unas defensas formidables. Pero nada que un cazarrecompensas como Boba Fett no pueda solucionar. Él se encargará de neutralizarlas mientras tú con tu flota imperial te ocupas del resto.



Ya en la órbita, tendrás que llevar la nave de Boba Fett a través del campo de asteroides y destruir las cápsulas de sensores orbitales repartidas por la zona. No te entretengas con las naves enemigas. Emplea de vez en cuando tus cargas sísmicas para quitártelas de encima cuando sean demasiadas.



Una vez destruidas las cápsulas de sensores orbitales, trae al resto de la flota y llévala a la base pirata. No será rival para tu potencia de fuego combinada. El líder pirata intentará escapar en su nave privada al final. Sólo tienes que dejarla fuera de combate y la misión habrá concluido.

Consejos Generales

EN BATALLAS ESPACIALES



- Mira bien la descripción de cada nave. Podrás saber contra qué unidades es más efectiva y descubrirás sus habilidades especiales.
- Las estaciones espaciales crean naves defensivas de forma regular. Si estás repeliendo un ataque y dispones de una base, usa las naves creadas como si fueran de tu propia flota.
- Al atacar las estaciones espaciales enemigas destruye primero los hangares, para que no puedan lanzar naves defensivas, y luego concéntrate en los lanzatorpedos y turboláseres.
- Si no has podido dejar atrás a las naves de transporte de tropas mándalas al rincón más distante del mapa, lo más lejos posible de la batalla.
- No dividas tus fuerzas. Concentra los disparos de todas tus naves sobre el mismo objetivo.
- Hay un límite de naves que puedes usar en una batalla. Las sobrantes se quedarán esperando ser llamadas...

EN BATALLAS TERRESTRES



- Mira bien la descripción de cada unidad. Podrás saber contra qué unidades es más efectiva y descubrirás algunas de sus habilidades especiales.
- Existe un límite en el número de tropas que puedes usar en una batalla. Las sobrantes se quedarán al margen, pero si alguna de las unidades en combate es destruida, o conquistas puntos de refuerzo, despliega esas tropas.
- A medida que vayas avanzando, encontrarás plataformas de construcción para crear unidades fijas. Úsalas para construir tanques bacta y estaciones de reparaciones. Construye también torretas defensivas.
- Ve primero a por los puntos de refuerzo; podrás sacar más tropas, pero vigila el límite y piensa en el tipo de unidades que quieres desplegar.
- Lleva siempre vehículos contigo, aunque sean ligeros y usa bombarderos siempre que estén disponibles.

Campaña del Imperio (Continuación)

Misión 4: El sometimiento de Geonosis

Mientras el servicio de inteligencia imperial interroga al líder pirata, en relación con el supuesto traidor, se te ha ordenado apoderarte de los recursos del planeta Geonosis para utilizarlos en la exigente construcción de la Estrella de la Muerte.



El planeta Geonosis está demasiado lejos para llegar hasta él directamente, por lo que habrá que hacer una pequeña escala en Eriadu para poder alcanzarlo. También hay varios planetas neutrales repletos de piratas que puedes invadir si lo deseas. Cuando estés listo para ocuparte de Eriadu, llévate una buena flota de naves y lánzate al ataque.



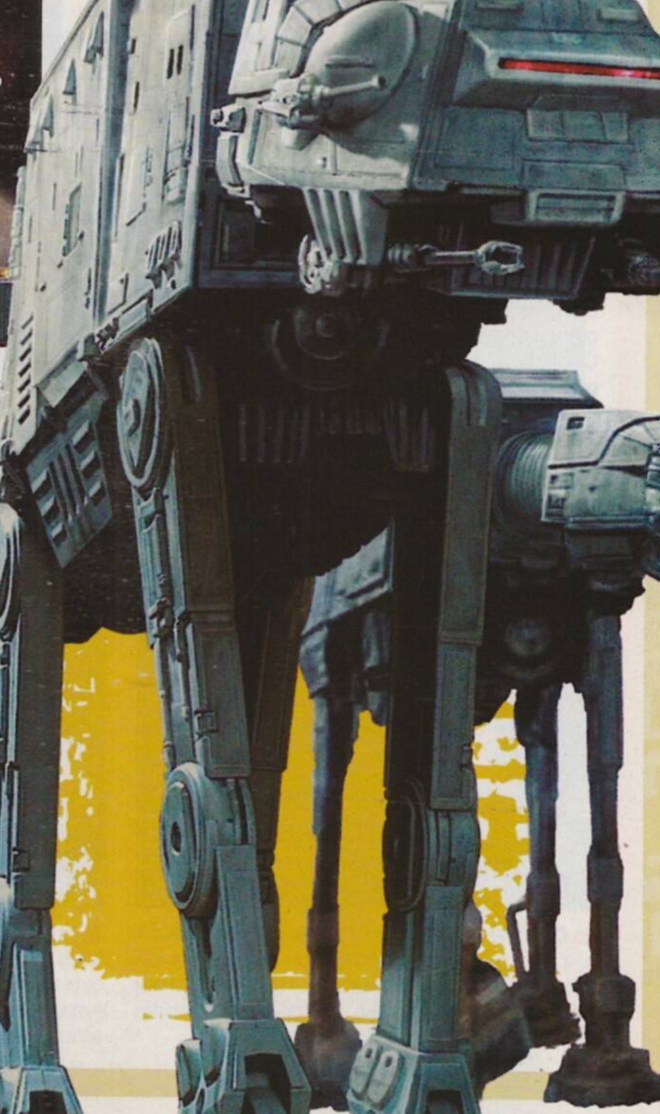
La estación espacial que orbita el planeta Eriadu será difícil de destruir. Inutiliza primero sus hangares para que no pueda lanzar cazas enemigos y, si lo hace, ocúpate primero de los Ala-Y que, con sus torpedos, son los que pueden infligir más daño a tus naves. Cuando termines, conquista el planeta si lo deseas, pero tampoco es necesario hacerlo.



Ahora envía la flota a la órbita de Geonosis. Allí comprobarás que los geonosianos han pedido ayuda a la Rebelión. Tendrás que encargarte de sus naves y de una estación espacial. Con cuatro cruceros Tartan y otros tantos Aclamador deberías poder despejar el camino hacia la invasión terrestre del planeta.



Hay varias colmenas geonosianas por todo el mapa y todas ellas van a generar soldados geonosianos regularmente que van a molestar a cada momento. Y eso sin incluir a las tropas rebeldes. Tendrás que recorrerte todo el mapa y destruir cada colmena y fuerza terrestre enemiga que puedas encontrar.



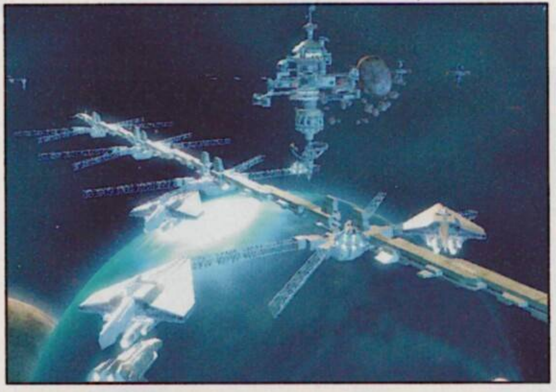
Misión 5: Ataque a Mon Calamari

El planeta Mon Calamari podría ser una grave amenaza para el Imperio y comienza a sentir simpatía por la Rebelión. Hay que tomarlo.



El planeta Mon Calamari se encuentra muy lejos de tu territorio actual. Para poder llegar hasta él, existen dos caminos posibles. En Geonosis, se puede llegar hasta Ryloth, Nal Hutta y desde allí hasta Mon Calamari. También es posible saltar a Coruscant, Kuat y luego a Mon Calamari.



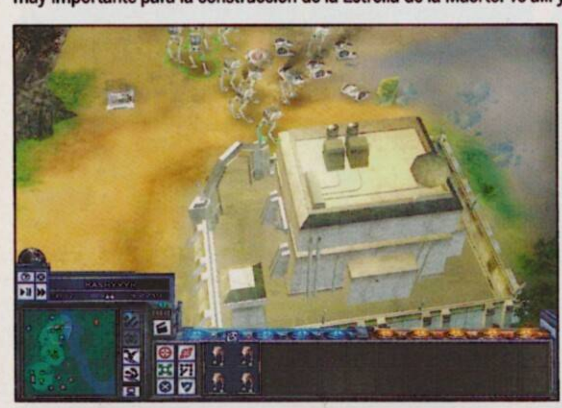


Antes de atacar la órbita, asegúrate de tener la flota más grande que hayas construido hasta ahora. Y con eso nos referimos a nueve o diez naves de cada clase. Las defensas en Mon Calamari son formidables: una estación bien armada, cruceros Mon Calamari y todo tipo de naves más...

Trata de destruir primero el hangar de la estación para evitar que envíe más naves de apoyo. Luego, ocúpate de las que ya estén presentes y, cuando lleguen los cruceros Mon Calamari, concentra el fuego en ellos. Luego ocúpate de la estación. No será necesario invadir la superficie.

Misión 6: Problemas en Kashyyyk

Un contrabandista llamado Han Solo ha incitado una rebelión en el planeta Kashyyyk. Los nativos wookies forman una mano de obra especializada muy importante para la construcción de la Estrella de la Muerte. Ve allí y sofoca el levantamiento.



En la superficie del planeta, verás cinco prisiones imperiales que Han Solo tratará de destruir. Tu misión es proteger dichas prisiones y poner al contrabandista en desbandada. Los edificios están demasiado separados. Protege los tres más cercanos a tu posición inicial.



El enemigo vendrá del lado derecho del mapa y las prisiones que intentas proteger están en el izquierdo. La única forma de entrar en el lado izquierdo es por dos accesos centrales en el riachuelo. Eso te facilita la labor. Pon tus tropas en ambos accesos para emboscar al enemigo.

Consejos General[es]

PARA EL MAPA GALÁCTICO



Conquista los planetas po[co a] poco pero sin expandirte demas[iado] a prisa. No hay nada peor que t[ener] muchos planetas y pocas naves [para] defenderlos todos.

Concentra el grueso de tus nav[es en] los planetas limítrofes con el terr[itorio] enemigo. Allí atacarán primero.

Construye en casi todos los p[lane]tas bajo tu control estaciones esp[acia]les. No sólo podrás fabricar nave[s en] ellas, sino que actuarán como [...] defensiva en caso de ataque.

Construye barracones y fáb[ricas] en varios de los planetas. Así po[drás] ampliar tus ejércitos.



Los edificios de extracción [...]ra pueden ayudarte a increme[ntar] los recursos que te proporciona[n los] planetas bajo tu control.

Cuando ataques un planeta, [...] siempre bombarderos (con los i[mpe]riales, los bombarderos van dent[ro de] las naves nodriza). Son muy efe[ctivos] contra naves grandes y, duran[te los] asaltos terrestres, pueden bo[mbar]dear posiciones en el planeta.

Cuando vayas a invadir un pla[neta,] deja las naves de transporte de t[...] atrás para no ponerlas en peli[gro y] envía sólo la flota de naves de g[uerra]. Cuando la órbita esté despejada, [envía] entonces las naves de transpor[te].



Los Sims 2 Abren Negocios

Hora de ganar pasta...

¡Se acabó el pegarse unos madrugones de cuidado para llegar a tiempo al trabajo y tener que aguantar al tirano del jefe! Monta tu propio negocio y deja que tus empleados trabajen por ti...

La tercera expansión de «Los Sims 2», «Abren Negocios», llega con ganas de renovar la saga. Ahora acompañas a tus Sims también en su jornada laboral. Pero no sólo puedes decidir en qué trabajan sino que -aún mejor- se convierten en dueños de su propio negocio. De ti depende que su empresa tenga éxito. Se trata de un juego de estrategia dentro del mundo de los Sims, con el que te lo pasarás en grande si sabes cómo abrirte camino. Y, para ello, te vamos a echar un cable...

Las primeras decisiones



Al principio, no te precipites. Sea cual sea el negocio que quieras montar al principio se gana muy poco dinero, así que debes ahorrar al menos 5.000 simoleones para dejarlos como reserva. Además, tendrás que comprar algunos objetos imprescindibles como estanterías, la mercancía, el cartel de apertura o la caja registradora. ¡Y pagar a los empleados! Es recomendable ahorrar al menos 15.000 simoleones para hacerse empresario si prefieres no asumir riesgos.

¿En casa o en el distrito? Con la cartera llena, llega el momento de decidir dónde montar el negocio. Puede ser en el distrito comercial, en el centro urbano -si tienes «Noctámbulos»-, en cualquier solar o en la propia casa. Ésta última es una buena opción si tienes una casa con muchos objetos de lujo o diversión, ya que puedes cobrar por el tiempo que la gente se quede. También es una solución para un Sim que cuide la casa. En casas de dos pisos dedica la planta baja al negocio.

Si decides trabajar en casa, debes mantener separada la vivienda del negocio. No es fácil, porque aunque puedes cerrar las puertas con cerrojo los clientes se colarán en casa, y muchos de ellos no dudarán en hacerse la cena o usar el baño... Intenta construir el negocio en una esquina apartada del jardín. Levanta una valla desde al jardín al negocio para que los visitantes no se dispersen. Si el negocio está en el segundo piso, pon un ascensor en la entrada.

La familia trabaja unida. Aunque el dueño del negocio es el Sim adulto que lo pone en marcha -usando el teléfono- cuando un miembro de la familia entra en el local se convierte en un empleado sin sueldo y puede ponerse colaborar. Ésta es un arma de doble filo: trabaja gratis, sí, pero si no tiene habilidades ni talentos espantará a la clientela. Con familiares ineptos es mejor montar el negocio en el distrito comercial y viajar hasta allí sólo con el dueño.



▲ Si montas la tienda en un solar comunitario tendrás mucho más espacio que en tu casa y acudirá más gente a visitarlo.



▲ Hay negocios que exigen más empleados que otros: en un salón de belleza deberás poner a un profesional para ocuparse de cada asiento.

El negocio ideal



▲ **Las floristerías son negocios lucrativos ya que a todos los Sims les gusta decorar su casa.**



▲ **La fabricación propia de la mercancía es una buena táctica: los Sims más habilidosos crearán objetos únicos.**

¿Te hace una limonada? Los niños pueden ganar algunos simoleones comprando un puesto de limonada, que pueden colocar en el jardín. Es útil si de mayores van a ser vendedores, ya que aumentan sus talentos relacionados con la venta, pero a largo plazo es mejor que hagan los deberes y practiquen sus habilidades. La limonada sabe mejor si el niño tiene puntos en la habilidad Cocina, obtenidos con el horno de juguete.

Las tiendas. Para montar un negocio de venta necesitas un local cerrado en casa o en el distrito, objetos que puedes comprar en la tienda del Modo Comprar, una caja registradora, y un letrero Abierto/Cerrado. Conviene comprar estanterías porque hacen que los objetos sean más fáciles de vender y puedes ponerles precio a todos de golpe. Si quieres que los curiosos se queden, decórala con objetos caros. Si el local es grande pon unos servicios. Un cartel anunciador en la entrada atrae a los curiosos.

Los salones. Estos centros dan dinero al ofrecer servicios a otros Sims. La mayoría suelen ser centros de belleza, gimnasios y bares o restaurantes. Acondiciona tu negocio y compra todo el moviliario que requiera. En los restaurantes recuerda poner un podio para que el recepcionista siente a los clientes en la mesa. Los bares, boleras, discotecas y restaurantes son mucho más lucrativos que los salones y gimnasios.

Las exposiciones. En este caso, los visitantes pagan por cada hora que pasan en un local. Para ello tienes que colocar en la entrada una máquina Electroticket (499 simoleones). Ten en cuenta que los visitantes sólo entrarán sin ven algo interesante. Por tanto, debes colocar objetos de lujo o de diversión, como recreativas, columpios, ordenadores, televisores de plasma...

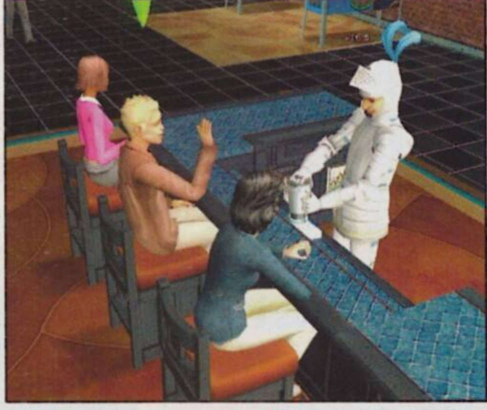
Empleados y clientes

Empleados. ¿Sí o no? Una vez construido el negocio, queda decidir quien lo llevará. Aunque el primer impulso sea dejarle todo el trabajo al dueño para ahorrar, en realidad el primer objetivo de un negocio Sim tiene que ser asegurar la clientela, ya que si están contentos correrán la voz y vendrá más gente. Y eso sólo se consigue cubriendo todos los puestos y cada negocio tiene diferentes taréas y que cubrir.

El entrenamiento. No todos los empleados son iguales. Según los puntos en distintas habilidades y los talentos de oro, plata o bronce que tengan evitarás cosas como que no sepan abrir la caja registradora, que rompan mercancía, o que no sean capaces de convencer a un cliente para que compre algo. No te olvides de asignarles tareas con la orden Dirección, acomodando a cada empleado en un puesto, según sus habilidades.

La Gestión del negocio. Según los talentos que tengan pon a los Sims a tu cargo a fabricar objetos en el Centro de Creación de Robots, el Banco Juguetero y la Estación de Trabajo Floral, que antes tendrás que comprar. Como más tiempo dediquen, fabricarán objetos más caros y espectaculares: por ejemplo, comenzarán fabricando robots de juguete, y terminarán con robots anticacos. Asegúrate de que siempre se reponen los objetos y evita que los clientes hagan cola para pagar. Si hay ventas ganarás bonus que podrás canjear por extras para mejorar los puntos débiles de tu negocio, según los talentos de los empleados.

¿Despido o ascenso? Vigila a los empleados y comprueba si los clientes están bien atendidos, si hacen el vago o si roban. Según sus méritos, súbeles el sueldo o mándalos a casa a descansar. A los peores, despídelos. Cuando un empleado tenga los suficientes talentos y experiencia lo podrás convertir en directivo. Entonces podrá encargarse del negocio y tu Sim podrá abrir otro.



▲ **Un buen disfraz es un gancho infalible para atraer a la clientela, ya que evita que se despisten.**



▲ **Una buena forma de enderezar a un trabajador vago es echándole una buena bronca. Casi siempre funciona...**

Ponte el casco... ¡y a construir!

«Abren Negocios» incluye nuevas herramientas de construcción y nuevos materiales para mejorar las viviendas, o añadir nuevas funciones: toldos de distintos colores, balcones extendidos a modo de terraza elevada, puertas de media altura, etc. Pero las estrellas son los ascensores y los suelos de varias plataformas.

Los ascensores. Las escaleras hacen perder mucho tiempo a los Sims. Al fin, los elevadores de «Abren Negocios» solucionan este problema. Debes colocar uno en cada piso: con puerta si deseas que los Sims paren en él y sin puerta para que no se detengan. Esto es útil, por ejemplo, para montar un negocio en el ático y llevar a los clientes del primer al tercer piso, dejando el segundo para vivir, conectando otro ascensor o escalera independiente. Los ascensores están revestidos con paredes desnudas, así que tienes que empapelarlas o pintarlas, para que no baje su necesidad Entorno. Cuidado con las parejas de enamorados fogosos, que te pueden averiar el ascensor si se animan demasiado.

Suelos de varias alturas. Dentro de una misma sala, es posible colocar el suelo a distintas alturas, y unirlas con pequeñas escaleras. Artísticamente da para mucho, especialmente en discotecas y restaurantes. Sin embargo, como los bebés no pueden subir escaleras, puede ser muy útil para colocar su habitación o sala de juegos en una plataforma elevada rodeada de escalones, y dejarles solos con la seguridad de que no se escaparán...

El Señor de los Anillos
La Batalla por La Tierra Media II

¡La guerra que da el anillo!

Es duro saber que el objetivo del resto de criaturas de la Tierra Media es acabar contigo ¿no? No te desanimes, la moral alta es fundamental en combate y, desde luego, también lo es conocer un poco a qué te enfrentas.



▲ Cada raza tiene un "as en la manga". Los Elfos se apoyan en la naturaleza, los ataques a distancia y la magia; los enanos en su fuerza en el combate cuerpo a cuerpo y en su capacidad para construir enormes fortalezas, y los Goblins serán los más traicioneros en sus ataques.



▲ A veces arrasar con todo no es la solución. Ten en cuenta que hay edificios enemigos que podrás capturar para tu propio provecho haciéndote con su bandera. Además, explora el mapa: puedes encontrar tesoros y edificios neutrales pueden ser una magnífica fuente de recursos.



▲ ¡No te confíes! Cuando creas que ya es pan comido prepárate para lo peor. Aunque no tengas puntos disponibles ordena la construcción de unidades, se ejecutarán cuando empieces a sufrir bajas, y mejora tus edificios. Los ataques en oleada pueden ser terribles.



▲ Para jugar en campaña sigue los objetivos secundarios que te va marcando el escenario. De este modo evitarás, por ejemplo, gastar demasiado tiempo y unidades intentando eliminar a un dragón que realmente sólo podrás eliminar cuando hayas capturado toda la fortaleza de las arañas.



▲ Mejora en cuanto puedas los edificios de tu base. Además de poder construir unidades más potentes, el tiempo de construcción disminuirá. Si tienes unidades que se han quedado obsoletas envíalas a explorar el mapa, sus bajas dejarán huecos fantásticos para las nuevas.



▲ La disposición de las unidades en el campo de batalla es crucial. El juego las ordenará con criterios lógicos: lanceros delante, arqueros atrás... Pero habrá veces –porque el enemigo vuela, porque está en un alto...– que será mejor ordenar un ataque a distancia antes de enviar a la artillería pesada.



▲ Tus héroes son muy poderosos. Aprovéchalo. Ni se te ocurra convertirlos en uno más de un batallón de lanceros. Solos pueden hacer aparecer a criaturas en el campo, crear torres, aumentar el ataque y resistencia de tu tropa... Estudia bien qué clases de poderes eliges en tu anillo de poder y utilízalos.



▲ Los túneles, minas, torres... son fundamentales. Por una parte son fuente de recursos, por otra permiten rápidos movimientos de tropas entre puntos distantes del mapa. No olvides construir alguno cerca de las zonas de combate. Y, por supuesto, procura destruir los de tus enemigos.

Rainbow Six Lockdown

¡Que no se te escape ninguno!

Por si los tres miembros de tu grupo no son suficiente ayuda, aquí estamos nosotros con algunos útiles consejos tácticos.





▲ No corras. **Hay que tomárselo con calma. No dejes de usar la visión nocturna y la visión especial para buscar enemigos ocultos.**



▲ ¡Cuidado con las puertas! **Ordena a tus muchachos que la abran ellos y que se desplieguen al otro lado. Nada de precipitarse.**



▲ Acuérdate de recargar. **No te quedes sin munición en ningún combate, porque puedes morir sólo con un par de impactos recibidos.**



▲ Llevas granadas...¡úsalas! **Es fácil olvidarse de ellas así que si estás seguro de que tras un parapeto hay varios enemigos, lánzalas.**



▲ Fíjate en el mapa. **En las pantallas de carga aparece un mapa de la misión. Sólo tienes unos segundos, pero échale un buen vistazo.**



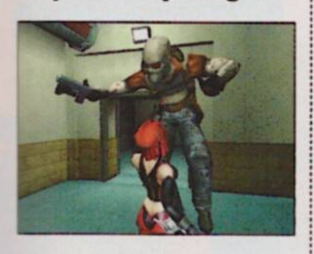
▲ El equipo es fundamental. **Antes de cada misión puedes elegir el equipo de cada miembro del grupo. Supervísalo personalmente...**

¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.

B

BLOODRAYNE 2
Mejora tu chupasangre



Está muy bien poder manejar un vampiro con habilidades y poderes especiales, pero todavía es mejor si conseguimos que lo tenga todo a la vez:

- **PENSION REAP SUPER VULGAR:** Abre todas las secuencias de vídeo.
- **BONE THIS CURRY VOTE:** Todos los combos.
- **WHISKEY FAKE KABLOW SHOOT:** Todos los modos de arma (debes recoger las armas primero).
- **UBER TAINT JOAD DURF KWIS:** Modo dios.
- **PIMP REAP DARK DARK MUSE:** Furia ilimitada.
- **TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE:** Salud y furia ilimitada (activa el modo dios primero).
- **ANOMALIES ARE JUAN INSULATED:** Seleccionar nivel.
- **NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE:** Recuperar salud.
- **BLUE GREEN PURPLE IMP:** Enemigos paralizados.

F

FAHRENHEIT
Todo el juego a la vista

Conoce el final de esta historia:

- **Modo cheat:** Introduce "J8OL14FD" como nombre, respetando las mayúsculas y desbloquearás todos los niveles y escenas.
- **Puntos bonus:** Tras completar el juego, deja todos los créditos. Recibirás 200 puntos extra.

Si estás atascado en el interrogario a Lucas y tu estado mental está bajo, equivócate unas cuantas veces deliberadamente.



G

GOTHIC 2 GOLD
Combate con más garantías

Criaturas del mal, dragones, el Durmiente... facilitemos las cosas. Pulsa [C] durante el juego, y teclea "marvin" para activar la consola. Pulsa [C] de nuevo para salir, y [F2] para volver a activarla. Ahora introduce los códigos:

- **cheat full:** Curar personaje.



- **cheat god:** Activar el modo dios.
- **edit abilities:** Permite editar las habilidades del personaje.
- **first person:** Cambia a vista primera persona.
- **goto waypoint lighthouse:** Te traslada al faro de Khorinis.
- **goto waypoint Xardas:** Te traslada a la torre de Xardas.
- **insert [nombre objeto]:** Aparece el objeto indicado.
- **invisible:** Invisibilidad para todos los enemigos.
- **zfogzone:** Aumenta el rango de visión.

M

MÁNAGER DE LIGA 2005
Más o menos útiles

Algunos de estos trucos te darán dinero, otros te lo ponen todo más fácil o proporcionan mejoras para tu plantilla de jugadores... y la verdad es que otros son de efectos puramente anecdóticos.

- **8Y2CP9RNJF2RC:** No hay tarjetas de penalti.
- **FPPWMPFTPG2CC:** Jugadores con estadísticas a tope.
- **M9WXHWBK333Q5:** Los jugadores no envejecen.
- **0TXYU7TKLNHCB:** Los jugadores se mueven a la máxima velocidad.
- **JRFTREXF39RDF:** Se recuperan en un turno.
- **39YN5T4VLH5P8:** Contratar cualquier jugador.
- **H442FYVE497J4:** No hay límites de dinero.
- **NKYG45QCBKT39:** El mánager no es despedido.
- **5RHYG1Y7EM476:** Los traspasos pueden ser en cualquier momento.
- **4FHPMBNLHWF2B:** No se permiten traspasos.
- **VCXEKE7AATQ50:** Añade 500 millones.
- **MTYXT99WA6DXA:** Jugadores jóvenes con potencial a tope.
- **07D6YL7JA43RD:** Efectos de sonido cómicos.

EL TRUCO DEL MES





AGATHA CHRISTIE
El puzzle de la caja fuerte

No todo son mayordomos asesinos en las novelas de Agatha Christie, también hay puertas secretas, combinaciones de cajas fuertes... no abandones tu investigación tan sólo por no saber descifrar el código que te da acceso a la caja fuerte. Nosotros te ayudamos.

- Combinando las dos tarjetas de código de la habitación de Marston (una es "code-breaking cypher" y otra "coded message") con la biblia King James de la habitación de Emily Brent, descifrarás el mensaje. Cópialo al diario y léelo para obtener la combinación de la caja fuerte. Salva la partida e introduce la combinación: 28 a la izquierda, 11 a la derecha y 49 a la izquierda. Si no escuchas un clic es que no lo has hecho bien, así que recupera la partida y vuelve a intentarlo. Tras el clic, utiliza la palanca para abrir la puerta.
- Una vez abres la caja fuerte, en la nueva habitación hay una serie de archivadores con las letras A, E, E, E, H, L, R, S, T, U, V y W. Observa el cartel sobre la radio, encontrarás la respuesta en una canción que canta Patrick. La respuesta para abrir la segunda puerta secreta es: Rule the Waves, así que sólo tienes que formar esta frase con las letras de los archivadores.

EL JUEGO DEL MES

MYST 3 EXILE
Dos curiosidades

En la Era de Tamahara, vete al escritorio de Atrus, pulsa [°] y mantenla pulsado mientras seleccionas la foto de Atrus y Catherine. Verás una galería de personajes.

En casa de Saavedro, ve a la hamaca, amplía la vista y pulsa [°]. Mientras mantienes pulsada esta tecla, mueve el cursor por la pantalla hasta que veas que te ofrece hacer un nuevo zoom. Hazlo y verás un dispensador de caramelos PEZ con las iniciales MEB escritas en él. Son las siglas de Mike Brown, el animador jefe del equipo del juego, al parecer tan aficionado a estos populares caramelos como para plasmarlos en el juego.

en el DVD Micromanía

P



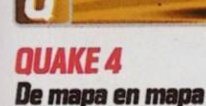
PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS
Armas secretas

Te diremos cómo obtener armas secretas, pero tú tienes que poner de tu parte completando antes el juego. Para el martillo bebé, acaba el juego en dificultad fácil; para el

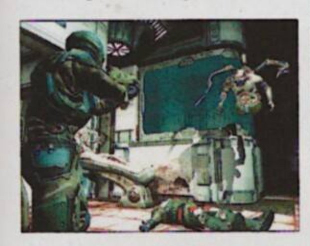


pez espada, en modo difícil y en modo normal si quieres el teléfono de dolor. Para matanza, vale con que no tengas arma secundaria y saques tu daga. Pon el juego en pausa e introduce la sucesión de teclas correspondiente:

- **Martillo bebé:** Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo.
- **Matanza:** Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.
- **Pez espada:** Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.
- **Teléfono de dolor:** Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo.



QUAKE 4
De mapa en mapa



La consola se activa con **[Ctrl] + [Alt] + [°]**. En ella debes introducir el código correspondiente **"map game/ [nombre mapa]"**.

- **airdefense1:** Air Defense Base.
- **airdefense2:** Air Defense Trenches.
- **convoy2:** Aqueducts.
- **convoy2b:** Aqueducts Annex.
- **convoy1:** Canyon.
- **walker:** Construction Zone.
- **network2:** Data Networking Security.
- **network1:** Data Networking Terminal.
- **process2:** Data Processing Security.
- **storage2:** Data Storage Security.
- **dispersal:** Dispersal Facility.
- **process1:** Game/process1.
- **storage1:** Game/storage1.
- **hangar1:** Hangar Perimeter
- **hangar2:** Interior Hangar.
- **mcc_landing:** MCC Landing Site.
- **core1:** Nexus Core.
- **hub2:** Nexus Hub.
- **hub1:** Nexus Hub Tunnels.
- **mcc_1:** Operation: Advantage.
- **mcc_2:** Operation: Last Hope.
- **building_b:** Perimeter Defense Station.
- **putra:** Putrification Center.
- **recomp:** Recomposition Center.
- **medlabs:** Strogg Medical.
- **core2:** The Nexus.
- **tram1:** Tram Hub Station.
- **tram1b:** Tram Rail.
- **waste:** Waste Processing Facility.

S

SHATTERED UNION
Vendiendo a mejor precio



¡Que no te engañen en las transacciones comerciales! Busca el fichero MainINIFile.ini situado por defecto en \Archivos de Programa\PopTopSoftware\Shattered Union\Data\Other. Realiza la correspondiente copia de seguridad. A continuación desactiva el atributo de "Sólo lectura" para poder modificarlo y utiliza un editor de texto para abrirlo. Localiza la cadena **"INT SellPercentageOfPurchaseCost=75"**, cambia el valor a un número otro por encima de 100. Guarda, arranca el juego y cuando comiences una nueva campaña, vende tus unidades: recibirás una cantidad de dinero extra muy valiosa.



TIGER WOODS PGA TOUR 2006
Desbloqueando más golf



Te ofrecemos unos cuantos códigos para que puedas acceder a parte del juego, inicialmente bloqueado. Introdúcelos en el menú de trucos y recuerda que debes respetar las mayúsculas al teclearlos.

- **CLUB11:** Desbloquea todos los clubes.
- **ITSINTHEHOLE:** Desbloquea todos los campos.
- **JUSTDOIT:** Desbloquea los objetos Nike.
- **WOOGLIN:** Desbloquea a todos los golfistas.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
Más skaters



Para desbloquear contenido en este juego, antes tendrás que conseguir objetivos y demostrar tu pericia con la tabla. Eso sí, hay mucho por ganar. Por ejemplo:

- **Película American Wasteland:** Superar modo historia.
- **Película Pro Bails 1:** Superar modo clásico.
- **Película Pro Bails 2:** Completar el 100 % del modo historia.
- **Boone y Billy Joe:** Completar modo clásico en normal.
- **Dave y Matt Hoffman:** Completar modo clásico en difícil.

U

UFO AFTERSHOCK
Reduce el shock



Vamos a facilitarte las cosas contra la invasión alienígena. Inicia el juego añadiendo a la linea de comando el parámetro **"enable_system_console=true"**. Con la partida iniciada, pulsa **[´]** para desplegar la consola. Ahora introduce estos códigos:

- **add_resources (número), (número), (número).** Recursos
- **build_all:** Completa todos los proyectos de las bases.
- **full_heal:** Todas las unidades con máxima salud.
- **full_stores:** Todos los objetos en el almacén base.
- **untouch:** Tus soldados serán invencibles.
- **win_mission:** Ganar la misión actual.

EL TRUCO DEL LECTOR
RAG DOLL KUNG-FU
Desbloqueo general



Para desbloquear todo el contenido del juego, sólo tienes que escribir en el primer nivel "I like sticky rice" (sin las comillas) y pulsar a continuación [Enter]. Escucharás un mensaje del maestro anunciando el cambio. Ya puedes volver al menú principal. Verás como ahora están todas las características desbloqueadas.

Serenity

URGENCIAS
Eligiendo urgencia



¿Quieres practicar con el bisturí? ¿Prefieres encargarte de un paciente con colitis en lugar de otro con varicela? Escoge tú el problema médico a tratar: señala a cualquier paciente y pulsa sobre el icono de **"Seleccionar Paciente"**. Selecciona **"Sala de Espera"** en el menú **"Ir a"**. Pulsa **[P]** durante la secuencia del mostrador de admisión. El video termina y aparece el vestíbulo. Lleva el puntero del ratón al extremo izquierdo de la pantalla hasta que sea una flecha roja apuntando hacia la izquierda. Pulsa el ratón e introduce uno de los casos médicos que se enumeran en la guía del jugador y pulsa **[Enter]**. En la sala de espera aparece un paciente con ese problema.



X2 LA AMENAZA
400.000 créditos



Para conseguir la bonita cifra de 400.000 créditos en los primeros pasos del juego, comienza por entregar los componentes de ordenador para completar la primera misión. Durante la segunda, cuando vuelvas a destino, vende los escudos y armas de la nave antes de contactar para dar por cumplida la misión. Te darán más de 400.000 créditos por todo, un material que no volverás a necesitar más porque esta nave sólo has de pilotarla en esa misión.

Envíanos tus trucos

Micromanía

- Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. Axel Springer España, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Si un truco es seleccionado pasarás a formar del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta



Juegos de Estrategia

EN EL CAMPO DE BATALLA

La estrategia vive uno de sus mejores momentos, con juegos de diferentes estilos, gráficos alucinantes e interesantes innovaciones. Si estás buscando pelea –apoyado por un inmenso ejército a tus órdenes, claro– echa un vistazo a todos estos títulos.

ESTRATEGIA FANTÁSTICA

Puede que estos ejércitos no tengan bombarderos ni tanques, pero nad como un troll cabreado o un AT-AT para sembrar el pánico en el enemigo.

La Batalla por la Tierra Media II

- Estudio/Compañía: Electronic Arts
- Distribuidor: Electronic Arts España
- Año: 2006 • Comentado MM: 134
- Puntuación MM: **90**

Tras el éxito de la primera parte Electronic Arts ha echado el resto y nos ha sorprendido con una continuación mucho más completa y desafiante. A los derechos de las películas han unido los de los libros, así que ahora podemos participar en batallas que no vimos en el cine y controlar nuevos héroes. Tres nuevas razas se unen a la contienda: los elfos, los enanos y los goblins.



- Estilo: Construcción y batallas
- Cronología: Tercera Edad de la trilogía
- Facciones: 6
- Desarrollo de campañas: Dinámico
- Gráficos: 3D • Multijugador: Sí



Star Wars. El Imperio en Guerra

- Estudio/Compañía: PetroGlyph/LucasArts
- Distribuidor: Activision España
- Año: 2006 • Comentado MM: 134
- Puntuación MM: **85**



Entre el inmenso catálogo de juegos de Star Wars, la estrategia siempre ha estado en la cola. «El Imperio en Guerra» ha cambiado esta tendencia.

Recrea las batallas que el Imperio y los Rebeldes mantuvieron antes del Episodio IV. Debes construir bases en tierra y en el espacio, y enviar tropas y suministros de unas a otras, mientras combates en los planetas, o libras batallas con cientos de naves en el espacio.

Infomanía

- Estilo: Construcción y batallas
- Cronología: Entre los Episodios III y IV
- Facciones: 2
- Desarrollo de campañas: Dinámico
- Gráficos: 3D • Multijugador: Sí



Y ADEMÁS

Black & White 2

- Estudio/Compañía: LionHead
- Distribuidor: Electronic Arts España • Año: 2005
- Comentado MM: 129 • Puntuación MM: **94**

En el papel de dios, maligno o bondadoso, controlas a una mascota de 15 metros de altura mientras la enseñas a ayudar a tus creyentes para que prosperen, o a infundirles terror para que conquisten a otros pueblos. Las mascotas, además, participan en las batallas.

Y ADEMÁS



Earth 2160

- Estudio/Compañía: Deep Silver/Zuxxez
- Distribuidor: Friendware • Año: 2005
- Comentado MM: 132 • Puntuación MM: **89**

Juego de estrategia clásico, heredero de «Starcraft», en el que tienes que construir bases y crear tu ejército para lanzarlo contra el enemigo. Incluye algunas novedades como la posibilidad de construir unidades personalizadas, mezclando piezas.

La estrategia nunca había necesitado de tarjetas 3D ni espectacularidad gráfica para triunfar. Series superventas como las de «Command & Conquer», «Warcraft» o «Civilization» así lo demuestran.

Sin embargo, la estrategia ha ido ganado en espectacularidad en los últimos años. Más recientemente hemos visto como es incluso capaz de disputarle el trono de la superioridad gráfica a otros géneros; aquellos que, tradicionalmente, dependían más de este apartado como la acción, los deportivos o la velocidad. Y el caso es que la cosa, encima, va a más.

ALGO SE MUEVE

Uno de los factores que más han contribuido a la evolución de la estrategia actual ha sido el retorno de clásicos, con juegos como «Warcraft III» o «C&C: Generals», con una tecnología renovada. La calidad gráfica no ha dejado de mejorar y tanto «Age of Empires III» como «La Batalla por la Tierra Media II» se sitúan entre los juegos más atractivos del momento.

> *Historia, fantasía y ciencia ficción compiten por ofrecer la mejor estrategia, pero en cualquiera de los tres campos encuentras grandes juegos*

Tampoco podemos olvidarnos de las novedades en jugabilidad que han aportado tanto la potencia del PC actual, como la maestría de los programadores. «Commandos», por ejemplo, aportó el control individual de las unidades, y junto con la saga «Close Combat», pusieron de moda las batallas en las que predomina la táctica. Sus herederos son juegos como «Panzers II» y «Blitzkrieg 2». ▸▸

JUEGOS DE ESTRATEGIA HISTÓRICA Y MILITAR

Panzers II





- Estudio/Compañía: Stormregion/CDV
- Distribuidor: FX Interactive
- Año: 2005 • Comentado MM: 132
- Puntuación MM: 93

En «Panzers II» el planteamiento es sencillo: tu ejército frente al del enemigo y el campo de batalla. Eso sí, conviene pensar bien las tácticas antes de lanzar tus unidades. Según los objetivos cumplidos recibes puntos para comprar nuevas tropas. Los ejércitos se conservan de una misión a otra y además ganan puntos para mejorar la velocidad o la experiencia. El juego está ambientado en los primeros años de la Segunda Guerra Mundial y puedes controlar a seis ejércitos de ambos bandos.

Infomanía
- Estilo: Batallas tácticas
- Cronología: 1940-1943 • Facciones: 6
- Desarrollo de campañas: Lineal
- Motor 3D: Sí • Multijugador: Sí

Blitzkrieg 2



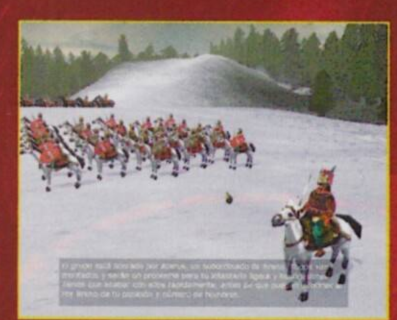


- Estudio/Compañía: Nival Interactive/CDV
- Distribuidor: Planeta Interactive
- Año: 2006 • Comentado MM: 133
- Puntuación MM: 85

Una de las pocas sagas basadas en la estrategia se mantiene con entornos 2D. Controlas a los ejércitos americano, ruso o alemán, en tres campañas diferentes y debes manejar más de 250 tropas distintas, todas ellas con sus órdenes específicas. Su variedad táctica es enorme, y el motor 3D, aunque muestra las unidades un poco pequeñas, le da la espectacularidad que le faltaba a la primera parte.

Infomanía
- Estilo: Batallas tácticas
- Cronología: 1941 • Facciones: 3
- Desarrollo de campañas: Lineal
- Motor 3D: Sí • Multijugador: Sí

Legion Arena



- Estudio/Compañía: Slitherine/Black Bean
- Distribuidor: Planeta Interactive
- Año: 2006 • Comentado MM: 133
- Puntuación MM: 85

Comanda los ejércitos romanos o las hordas celtas, con cientos de guerreros en pantalla, en más de 100 batallas donde la colocación de tus batallones y el uso del terreno es vital para vencer. El juego tiene un importante toque de rol, ya que al acumular victorias ganas puntos y denarios para aumentar distintos atributos de tus tropas, comprar armas y armaduras.

Infomanía
- Estilo: Batallas tácticas
- Cronología: 202-52 a.C. Imp. Romano
- Facciones: 2
- Desarrollo de campañas: Lineal
- Motor 3D: Sí • Multijugador: Sí

Y ADEMÁS



Act of War Direct Action

- Estudio/Compañía: Eugen System/Atari
- Distribuidor: Atari España • Año: 2005
- Comentado MM: 122 • Puntuación MM: 93
- Expansión: High Treason

En el futuro, los terroristas pondrán en jaque a las naciones al acabar con las reservas de petróleo. Lucha en las calles de Nueva York o El Cairo en un juego de recolección de recursos y construcción.

RUMORES, RUMORES

Son muchos los juegos en preparación, pero más los que aún no han sido revelados... oficialmente Aunque siempre hay alguien que deja "escapar" algún dato...

«COMMAND & CONQUER»: Tras «La Batalla por la Tierra Media 2», Louis Castle y Mike Verdu han dejado caer que su próximo proyecto podría ser un nuevo capítulo de la saga. Y no descartan que sea un mundo persistente...

«STARCRAFT 2»: Blizzard asegura –extraoficialmente– que el juego está en marcha... pero no existe la más pequeña pista de su argumento ni de su desarrollo.

Todos los títulos actuales ya incluyen modos de juego multijugador, incluso los clásicos, basados en turnos. ¡La batalla se libra ahora en la Red!

¡Y qué decir de «Rome. Total War»! Además de su divertido juego de tablero aporta infinitas variaciones tácticas a la hora de conquistar el Imperio Romano. Y es que la serie «Total War» introdujo las batallas con miles de soldados que luego han copiado otros como «Legion Arena» o el esperado «Rise & Fall».

NI LOS TURNOS SE SALVAN

Pero la regeneración de la estrategia no sólo ha afectado al género en sus apues-

Nuestros padres tan sólo podían "revivir" la Historia en el cine y la televisión, pero nosotros podemos hacerlo en nuestros ordenadores cuando nos apetezca... Y oye, ¡no sólo es más divertido sino que además se aprende mejor y más rápido!







Age of Empires III

- Estudio/Compañía: Ensemble Studios
- Distribuidor: Microsoft
- Año: 2005 • Comentado MM: 130
- Puntuación MM: **94**

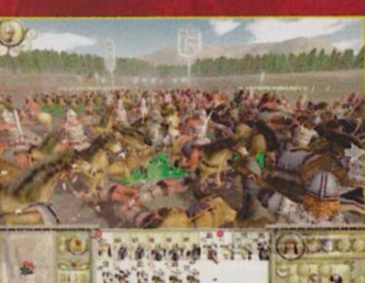
La tercera parte de una de las sagas de juegos de estrategia más prestigiosa nos ha sorprendido con un motor 3D impresionante, que cuenta con un avanzado sistema de física y gravedad. Debes dirigir a ocho civilizaciones a la conquista de América, desde el Descubrimiento a los albores del siglo XX. Recolecta recursos, construye bases, y conquista o crea alianzas.

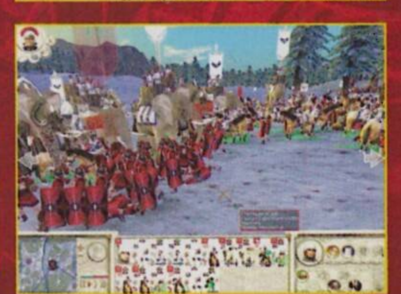
Infomanía

- Estilo: Construcción y conquista
- Cronología: Siglos XV-XIX • Facc.: 8
- Desarrollo de campañas: Lineal
- Motor 3D: Sí • Multijugador: Sí

Rome Total War + Exp. Barbarian Invasion

- Estudio/Compañía: Creative Assembly/Sega
- Distribuidor: Atari
- Año: 2005 • Comentado MM: 130
- Puntuación MM: **97**





En «Rome: Total War» te conviertes en emperador, gobernador y general del Imperio. Desde un mapa de Europa planificas el movimiento de tropas y reactivas la economía, como en un juego de estrategia clásica. Pero cuando se produce una batalla, tomas el control de miles de soldados que se enfrentan en inmensas carnicerías.

Infomanía

- Estilo: Construcción y batallas
- Cronología: Imperio Romano
- Facciones: 21
- Desarrollo de campañas: Dinámico
- Motor 3D: Sí • Multijugador: Sí

Empire Earth II

- Estudio/Compañía: Mad Doc/Sierra
- Distribuidor: Vivendi
- Año: 2005 • Comentado MM: 124
- Puntuación MM: **95**





A lo largo de 12.000 años divididos en 15 épocas, tomas el control de hasta 14 civilizaciones, que en conjunto suman 500 tipos de tropas y edificios, con el único objetivo de conquistar el mundo, ya sea mediante la diplomacia o la guerra. La investigación es clave para ganar y cada bando va a su ritmo, así que puedes encontrarte con indios armados hasta los dientes y poseedores de los más avanzados misiles nucleares, o soviéticos que se defienden con palos y piedras ante el enemigo. Una de las ideas más brillantes del género en los últimos años, pulida hasta la perfección.

Infomanía

- Estilo: Construcción y conquista
- Cronología: De la Prehistoria al futuro
- Facciones: 14 • Desarrollo: Lineal
- Motor 3D: Sí • Multijugador: Sí

tas más vanguardistas, sino que también se ha llevado de calle a los títulos clásicos de recolección de recursos y construcción de imperios.

Un ejemplo de lo más notable lo podemos encontrar en «Empire Earth II», que ha demostrado que se puede poner rumbo a una civilización empleando un sistema en tiempo real y con espectaculares gráficos 3D. Lo mismo pasa con el genial «Civilization IV», que no ha renunciado a los turnos, pero sí ha dicho adiós a los gráficos 2D. Y, de regalo, nos ha sorprendido con un dinámico modo multijugador que, por fin, ha conseguido llevar con éxito la saga a la Red.

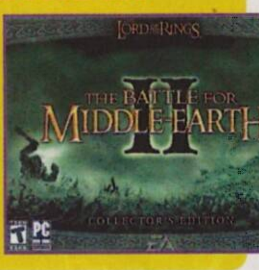
«Hearts of Iron 2» aún no abandona la tradicional vista de tablero y las pantallas estáticas llenas de números y gráficas pero, ¡qué demonios!, ni falta que le hace... Aunque sí se ha apuntado a las reformas, con un sistema de juego en tiempo real donde todos los jugadores dan sus órdenes al mismo tiempo. ▶▶

EDICIONES DE COLECCIONISTA

Si te consideras un estratega de pro, seguro que quieres lo mejor de lo mejor. Si es así, mira estas ediciones.

AGE OF EMPIRES III. Precio: 69,99 euros. Impresionante edición con un libro de arte de 200 páginas, la banda sonora, un DVD con un documental sobre la creación del juego, la guía, un póster y la demo.

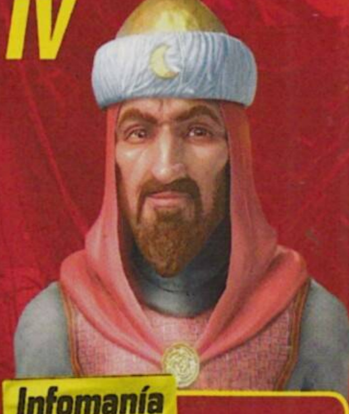
«LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA 2». Sólo de importación. Incluya un DVD con vídeos, la banda sonora... Además, tendrá contenidos de juego exclusivos.



ESTRATEGIA CLÁSICA

Las viejas ideas, si son buenas, nunca mueren. La estrategia de tablero no renuncia a usar potentes motores 3D, aunque lo último es renovar el sistema de turnos.

Civilization IV



- Estudio/Compañía: Firaxis/2Kgames
- Distribuidor: Take 2
- Año: 2005 · Comentado MM: 131
- Puntuación MM: 96

A estas alturas no creemos que haga falta explicar cómo se juega a «Civilization». Todo el mundo sabe que el asunto consiste en coger a una tribu de hombres prehistóricos, y evolucionarla investigando nuevas tecnologías y fundando ciudades e imperios.

En este cuarta parte se mantiene el sistemas de turnos, aunque se ha agilizado, especialmente en el modo multijugador. Pero el aspecto más destacable es el uso de un motor 3D, así como la recreación de las religiones y los derechos civiles.

Infomanía

- Estilo: Construcción y conquista
- Cronología: De la Prehistoria al futuro
- Facciones: 18
- Desarrollo de campañas: Dinámico
- Motor 3D: Sí · Multijugador: Sí



Diplomacy

- Estudio/Compañía: Paradox Interactive
- Distribuidor: Friendware
- Año: 2006
- No comentado aún en Micromanía



Basado en el popular juego de mesa, «Diplomacy» es una fiel recreación que ha entusiasmado a los más fanáticos del original. Un solo jugador puede enfrentarse a seis oponentes manejados por el ordenador, o 6 jugadores a través de Internet. Se trata de un juego por turnos, mezcla de ajedrez y «Risk», en el que los jugadores crean alianzas y mueven sus tropas para conquistar toda Europa.

Infomanía

- Estilo: Construcción de imperio
- Cronología: Principios del siglo XX
- Facciones: 6
- Desarrollo de campañas: Dinámico
- Motor 3D: No · Multijugador: Sí

Hearts of Iron II

- Estudio/Compañía: Paradox
- Distribuidor: Friendware
- Año: 2005 · Comentado MM: 123
- Puntuación MM: 89



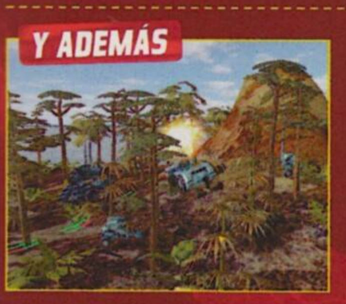
Estrategia en estado puro. A pesar de dejar atrás el sistema de turnos, mantiene la esencia de los juegos clásicos con opciones de diplomacia, conquista y retirada, en un escenario que cubre 2700 provincias de todo el mundo y 12.500 líderes militares y políticos reales. Usa pantallas estáticas llenas de estadísticas y la dificultad de aprendizaje es elevada.



Infomanía

- Estilo: Construcción de imperio
- Cronología: 1936-1947
- Facciones: 175 países
- Desarrollo de campañas: Dinámico
- Motor 3D: No · Multijugador: Sí

Y ADEMÁS

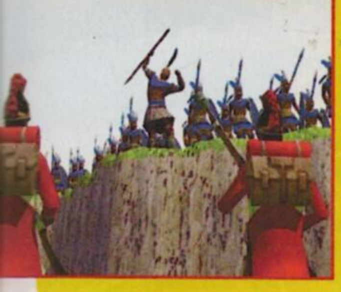


Domination

- Estudio/Compañía: Wargaming/Dreamcatcher
- Distribuidor: Virgin Play · Año: 2005
- Comentado MM: 126 · Puntuación MM: 89

La espectacularidad técnica y los sofisticados gráficos en 3D no están reñidos con los turnos, como demuestra «Domination». Conquista planetas manejando tropas de tierra, mar y aire, y diseña tus tácticas durante todo el tiempo que quieras.

MÁS EXPANSIONES



Cuando le echas el guante a un buen juego de estrategia siempre acabas queriendo más...

«EMPIRE EARTH II: THE ART OF SUPREMACY». Incluye cuatro nuevas civilizaciones, tres nuevas campañas, un remozado interfaz multijugador y... ¡acaba de salir a la venta! Imprescindible.

«ACT OF WAR. HIGH TREASON». Está anunciada para marzo e incluirá nuevos combates navales, un retoque en las estadísticas de las unidades y cinco nuevos modos multijugador. Promete.

Poco a poco la estrategia va igualando en calidad gráfica a los juegos de acción en primera persona, hasta ahora los reyes de la tecnología visual

CAMPO DE BATALLA, INTERNET

Si queremos buscar algún punto en común entre todos los juegos de este reportaje, lo encontramos en que todos ellos han dado el salto al juego online. Incluso los sistemas de turnos que, por su naturaleza, son difíciles de disfrutar en modo multijugador, ya no tienen problemas para idear sistemas híbridos, con movimientos simultáneos, para que clásicos como «Civilization IV» o «Diplomacy» puedan disfrutarse en la Red.

ELIGE TU JUEGO DE ESTRATEGIA

	LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II	STAR WARS EL IMPERIO EN GUERRA	PANZERS II	BLITZKRIEG 2	LEGION ARENA	AGE OF EMPIRES III	ROME: TOTAL WAR + EXP. BARBARIAN INVASION	EMPIRE EARTH II	CIVILIZATION IV	DIPLOMACY	HEARTS OF IRON 2
PRECIO	49,95	49,95	19,95	39,95	19,95	59,99	39,95	49,99	49,99	44,95	44,95
PEGI	12+	12+	12+	12+	12+	12+	3+	12+	12+	3+	3+
DISTRIBUIDORA	Electronic Arts España	Activision España	FX Interactive	Planeta Interactive	Planeta Interactive	Microsoft	Atari	Vivendi	Take Two	Friendware	Friendware
INFORMACIÓN	www.bfme2.ea.com	www.lucasarts.com/games/swempireatwar	www.fxinteractive.com	www.cdv-blitzkrieg.com	www.legionarena.com	www.ageofempires3.com	www.totalwar.com	www.empireearth2.com	www.civ4-eljuego.com	www.diplomacy-pcgame.com	www.heartsofiron2.com
REQUISITOS MÍNIMOS	Pentium 4 1,6 GHz,256 MB de memoria (512 MB online) , 6 GB de disco duro, tarjeta gráfica 64 MB.	Pentium III 1 GHz, 256 MB de memoria, 2 GB de disco duro, tarjeta gráfica 32 MB.	Pentium III 800 MHz, 256 MB de memoria, 3 GB de disco duro, tarjeta gráfica 64 MB.	Pentium III 1 GHz, 320 MB de memoria, 2,5 GB de disco duro, tarjeta gráfica 64 MB.	Pentium III 1 GHz, 256 MB de memoria, 1 GB de disco duro, tarjeta gráfica 64 MB.	Pentium III 1 ,4 GHz, 256 MB de memoria, 2 GB de disco duro, tarjeta gráfica 64 MB.	Pentium III 1 GHz, 256 MB de memoria, 3 GB de disco duro, tarjeta gráfica 64 MB.	Pentium III 1,5 GHz, 256 MB de memoria, 1,5 GB de disco duro, tarjeta gráfica 128 MB.	Pentium 4 1,2 GHz, 256 MB de memoria, 1,7 GB de disco duro, tarjeta gráfica 64 MB.	Pentium III 800 MHz, 256 MB de memoria, 1,5 GB de disco duro, tarjeta gráfica 32 MB.	Pentium III 800 MHz, 128 MB de memoria, 600 MB de disco duro, tarjeta gráfica 4 MB.
IDIOMA	Español (texto y voces)	Español	Español (texto y voces)	Español (textos), inglés (voces)	Español (texto y voces)	Español (texto y voces)	Español (texto y voces)	Español (texto y voces)	Español (texto y voces)	Español	Español
TIPO	Tiempo real	Tiempo real	Tiempo real	Tiempo real	Tiempo real	Tiempo real	Tiempo real	Tiempo real	Turnos	Turnos	Tiempo real
CRONOLOGÍA	Tercera Edad de la Tierra Media (fantasía)	Entre los Episodios III y IV de las películas	1940-1943	1941	202-52 A.C. Imperio Romano	Siglo XV-Siglo XIX	Imperio Romano	De la Prehistoria al futuro	De la Prehistoria al futuro	Principios siglo XX	1936-1945
TEATRO DE OPERACIONES	Tierra Media (fantasía)	La Galaxia de Star Wars	Italia, Sicilia, Norte de Africa, Yugoeslavia	Sureste Asiatico, Rusia, Francia	Europa	América	Europa	El mundo	El mundo	Europa	El mundo
EDITOR	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	No	Sí	No	No
BANDOS CONTROLABLES	6	2	6	3	2	8	21	14	18	7	175 países
ENFOQUE	Individual/ Multijugador	Individual/ Multijugador	Individual/ Multijugador	Individual/ Multijugador	Individual/ Multijugador	Individual/ Multijugador	Individual/ Multijugador	Individual/ Multijugador	Individual/ Multijugador	Individual	Individual
DESARROLLO DE CAMPAÑAS	Dinámico	Dinámico	Lineal	Lineal	Lineal	Lineal	Dinámico	Lineal	Dinámico	Dinámico	Dinámico
DIFICULTAD	Moderada	Moderada	Moderada	Alta	Moderada	Moderada	Media	Media	Media	Alta	Alta
MODOS DE JUEGO INDIVIDUAL	3	2	2	2		3	2	3	2	2	2
MODOS MULTIJUGADOR			3	3		2	4	9	2	1	2
JUGADORES MULTIJUGADOR	8	8	8	8	2	8	6	10	12	7	32
TIPO DE UNIDADES CONTROLABLES	Tierra, mar y aire	Tierra y espacio	Tierra y aire	Tierra, mar y aire	Tierra	Tierra y mar	Tierra y mar	Tierra, mar y aire	Tierra, mar y aire	Tierra y mar	Tierra, mar y aire
IMPORTANCIA DEL ARGUMENTO	Moderada	Moderada	Elevada	Moderada	Moderada	Moderada	Moderada	Moderada	Moderada	Moderada	Elevada
GESTIÓN RECURSOS	Sí	No	No	No	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
ÁRBOL TECNOLÓGICO	Sí	Sí	No	No	No	Sí	No	Sí	Sí	No	Sí
PERSONAJES RELEVANTES/ HISTÓRICOS	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
DIPLOMACIA	No	Sí	No	No	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
COMERCIO	No	No	No	No	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
PROFUNDIDAD ESTRATÉGICA	Poca	Media	Poca	Media	Media	Poca	Mucha	Media	Mucha	Extema	Extrema
TIEMPO APRENDIZAJE	Corto	Medio	Corto	Corto	Corto	Corto	Medio	Corto	Medio	Corto	Largo
VALORACIÓN											
GRÁFICOS	9	8	8	7	7	9	8	8	7	4	4
SONIDOS	9	9	8	7	6	8	8	7	8	6	5
JUGABILIDAD	9	9	9	8	7	9	9	8	9	7	7
CALIDAD/PRECIO	8	8	10	8	8	8	10	8	9	7	7

Otra curiosidad que nos ha llamado la atención es que prácticamente ningún juego de los analizados en este artículo, ha aparecido para consola. Y es que, aparte de que el PC está en constante evolución, es difícil imaginarse uno mismo jugando a «Rome: Total War» a través del mando de una consola. Pero, casi más difícil es pretender que el ratón –tan efectivo para la estrategia en PC– se convierta, de repente, en un mando estándar en las consolas. ¿Cómo será esa versión de «La Batalla por la Tierra Media 2» que EA prepara para Xbox 360? Vemos casi seguro que no será igual a la de PC.

Quizá sea mejor así y, aunque cada vez es mayor el número de juegos multiplataforma, el estandarte de los juegos de PC, al menos durante los próximos años, seguirá siendo la estrategia. Y mientras eso signifique que vamos a poder seguir disfrutando con joyas como «Age of Empire III» o «Civilization IV», no vamos a poner ninguna pega. ■ J.A.P.

NUESTROS FAVORITOS

Cualquiera de los juegos de estas páginas tiene calidad suficiente para entretenerte durante semanas. Pero si nos fuerzas a elegir...

» «ROME. TOTAL WAR». El sistema de conquista de imperios ya es una gozada, pero es que cuando comienza una batalla te quedas alucinado con las opciones tácticas y los miles de enemigos en pantalla.

» «CIVILIZATION IV». Es la saga de estrategia más importante de la historia, y esta cuarta parte añade un motor 3D y modos multijugador.

» «LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II». Si quieres saber cómo debe ser una continuación, apunta: construcción de bases sin límites, batallas navales, héroes personalizados y más profundidad estratégica...



TODOS LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA PARA 2006...







Company of Heroes

- Estudio/Compañía: Relic/THQ
- Distribuidor: THQ
- Lanzamiento: 2006

Imagina un juego de estrategia en tiempo real con la calidad gráfica de «Call of Duty 2». Eso es lo que promete «Company of Heroes», la nueva joya de los creadores de «Homeworld» y «Warhammer 40.000: Dawn of War». Tendrás que combatir por toda Europa manejando a un grupo de soldados capaces de amoldarse a la situación del escenario, completamente destructible, mientras una física realista garantiza que no habrá dos partidas iguales. Además, promete ofrecer una IArealmente espectacular, con unidades capaces de mostrar reacciones de lo más real.

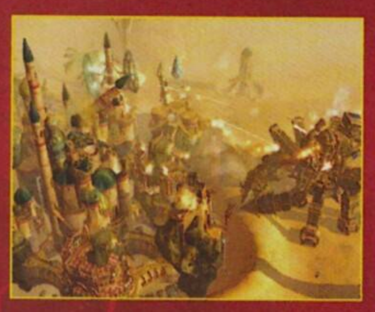
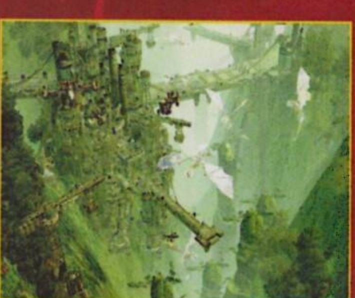
Infomanía

- Estilo: Batallas tácticas
- Cronología: Segunda Guerra Mundial
- Profundidad estratégica: Poca
- Multijugador: Sí
- Web: www.companyofheroesgame.com

Rise of Legends

- Estudio/Compañía: Big Huge Games
- Distribuidor: Microsoft
- Lanzamiento: Primavera 2006

Si estás cansado de escenarios bélicos de la 2ª Guerra Mundial y las confrontaciones futuristas, «Rise of Legends» te propone un mundo de fantasía donde la magia y la tecnología luchan a muerte. Las facciones son inventadas, lo que ha permitido a Big Huge Games crear unidades a medida, desde arañas mecánicas gigantes, a zeppelines en miniatura. Promete ser genial.


Infomanía

- Estilo: Construcción y batallas tácticas
- Cronología: Época imaginaria en un mundo de fantasía
- Profundidad estratégica: Media
- Multijugador: Sí
- Web: www.riseoflegends.com




Medieval 2. Total War

- Estudio/Compañía: Creative Assembly/Sega
- Distribuidor: Atari España
- Lanzamiento: Invierno 2006

«Medieval 2: Total War» nos llevará de vuelta a la Edad Media, pero esta vez podremos participar en el descubrimiento de América y luchar contra los aztecas, si se nos quedan pequeños el territorio europeo y la zona de oriente próximo. El sistema de conquista ha sido remodelado para facilitar las partidas multijugador, y las batallas mostrarán a más de 10.000 soldados en pantalla, todos distintos entre sí, que serán capaces de enzarzarse en luchas cuerpo a cuerpo con combos y movimientos especiales. Sin duda, uno de los juegos más esperados del año en el género.

Infomanía

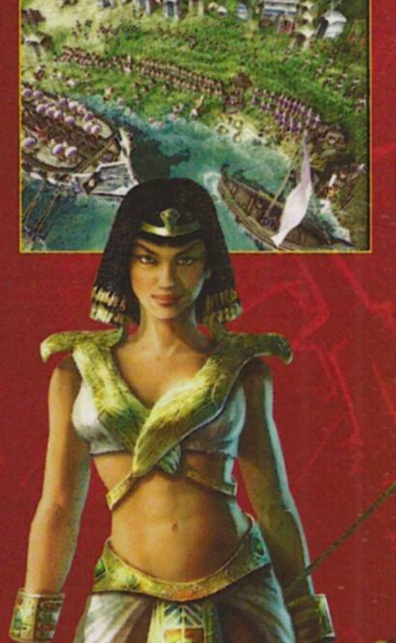
- Estilo: Construcción de imperio y batallas tácticas
- Cronología: 1080-1530
- Profundidad estratégica: Mucha
- Multijugador: Sí
- Web: www.totalwar.com



Historia, leyenda, mitos y ciencia ficción parecen ser los temas dominantes en los títulos más importantes que están previstos para este año. Aunque,. eso sí, todos –salvo una significativa excepción– siguen girando en torno al mismo escenario: conflictos bélicos.







Rise & Fall

- Estudio/Compañía: Stainless Steel/Midway
- Distribuidor: Por determinar
- Lanzamiento: Verano 2006

El cierre de Stainless Steel, creadores de «Age of Empires» y «Empire Earth», cayó como una bomba hace unos meses, teniendo en cuenta que «Rise & Fall: Civilizations at War» estaba casi terminado. Midway ha retomado el proyecto, que nos propone participar en batallas épicas tomando el control de una de estas cuatro civilizaciones: Roma, Grecia, Persia y Egipto. Se dará una importancia vital a las batallas navales y podremos tomar el control de un héroe y pelear usando combos, como en cualquier juego de acción.

Infomanía

- Estilo: Batallas tácticas
- Cronología: Era clásica
- Profundidad estratégica: Poca
- Multijugador: Sí
- Web: *www.riseandfallgame.com*

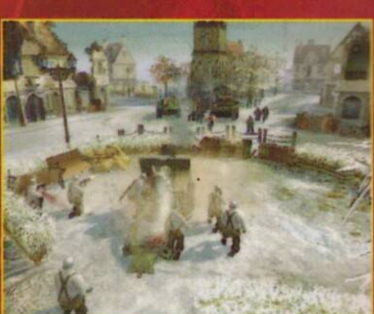
Faces of War

- Estudio/Compañía: BestWay/1C
- Distribuidor: Ubi Soft España
- Lanzamiento: Marzo 2006

El planteamiento, a priori, es casi el mismo que encontramos en «Company of Heroes»: manejarás a un escuadrón de soldados de la Segunda Guerra Mundial que participa en batallas por toda Francia. También tomarás el mando de soldados rusos y alemanes. alternativamente. Los escenarios serán completamente destructibles y la física jugará un papel importante –¡cuidado con las balas que rebotan!

Además, existirán soldados controlados por la CPU que te ayudarán, al estilo de los arcades en primera persona, en tareas tanto de ataque como de defensa, según las acciones que desarrolles con tus hombres.



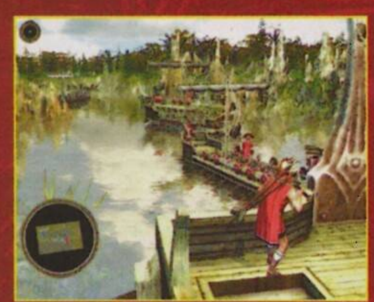




Infomanía

- Estilo: Batallas tácticas
- Cronología: Segunda Guerra Mundial
- Profundidad estratégica: Poca
- Multijugador: Sí
- Web: *www.facesofwargame.com*





Sparta. Ancient Wars

- Estudio/Compañía: World Forge/PlayLogic
- Distribuidor: Por determinar
- Lanzamiento: Tercer trimestre 2006

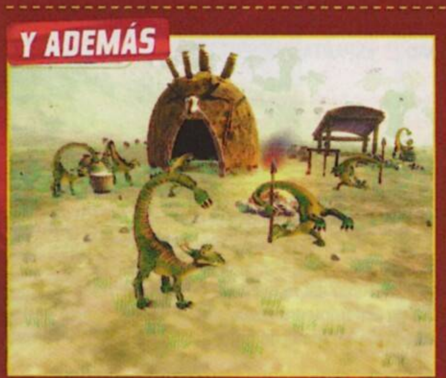
Comandarás a tres civilizaciones distintas –Persia, Egipto y Esparta– lanzándolas a la conquista en batallas terrestres con miles de guerreros en liza, y también en furiosas batallas navales. También tienes que preocuparte de construir asentamientos y recoger las armas del enemigo caído en batalla, para equipar a tus tropas en futuras contiendas. El viento, la lluvia y el fuego influirán en las batallas, y tendremos un control total sobre el tipo de arma o escudo que empuña cada soldado. Además promete ser todo un espectáculo gráfico.

Infomanía

- Estilo: Construcción y batallas tácticas
- Cronología: 700-300 A.C.
- Profundidad estratégica: Media
- Multijugador: Sí
- Web: *www.playlogicgames.com*



Y ADEMÁS



Spore

- Estudio/Compañía: Maxis/EA
- Distribuidor: EA España
- Lanzamiento: 2006

Will Wright, el creador de «Los Sims», nos propone una de sus locuras geniales: crear nuevas especies de seres vivos, cuidándolas desde que son criaturas unicelulares hasta que evolucionan en seres complejos, inteligentes, que forman tribus y se lanzan al espacio a conquistar planetas. Todo apunta a una nueva obra maestra...

La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

Sigue Jugando

Guerra en la Península Ibérica

» DESCARGAS
» MOD PARA «ROME TOTAL WAR» V. 1.2



» *Si estás harto de que te den guerra por esos mundos de Dios* y quieres una buena batalla en tierras de la madre patria, aquí tienes un fabuloso mod que desarrolla en detalle las guerras que los romanos libraron en la Península hasta su casi total conquista. El mod ofrece 14 facciones jugables: ilergetes, turdetanos, edetanos, celtíberos, lusitanos, celtas, cartagineses, romanos, griegos, italianos, númidas, galos y galos transalpinos. Cada bando dispone de sus propias unidades y batallas históricas perfectamente recreadas. ¡Vamos, llama a Viriato..!

Lo encontrarás en: *www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=39765&page=1*

Más que una edicion de coleccionista

» ACTUALIDAD » EDICIONES CON CONTENIDO AMPLIADO

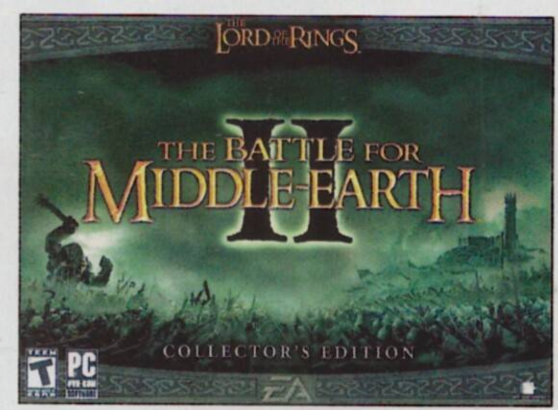
En los últimos años se ha puesto de moda que los grandes lanzamientos presenten dos ediciones: la normal, con el juego, el manual y alguna herramienta de ayuda durante el juego como mapas o un árbol tecnológico; y la de coleccionista, es un poco más cara y además suele incluir objetos exclusivos, como una camiseta, un póster, una figura...

Distinta caja y más software

Pero lo que nunca habíamos visto es algo como la edición de coleccionista de «La Batalla por la Tierra Media II», que ofrecerá dos mapas nuevos... pero no en papel, sino dentro del juego junto con nuevas unidades y opciones que no se encuentran en los contenidos de la versión normal. Esto supone un giro al concepto de la edición de coleccionista, ya que afecta al diseño del propio juego. Hemos visto, por ejemplo, la de «Age of Empires III», que ofrece un libro con artwork y software adicional, en un DVD con un documental del "making off", la banda sonora con arreglos de orquesta, la demo... Y, luego, el clásico póster y una guía de estrategias. Pero nada de ello modificaba el juego en sí. Como ves, este es el primer paso hacia una nueva forma de ofrecer ediciones con juegos "diferentes". ¿Será esta arriesgada apuesta seguida por otras compañías? La cosa no está clara porque ni siquiera en E.A. España se han atrevido a preparar el lanzamiento de esta versión en nuestro país, y sólo se podrá conseguir de importación.



▲ Hasta ahora, el contenido adicional de las ediciones para coleccionista no afectaba al juego, pero la cosa está cambiando.



▲ Quédate con la pinta que tendrá la caja en inglés, porque de momento no la vamos a ver en España.

A debate

¿Estrategia y deporte?



» COMUNIDAD » A DEBATE

» *La aprición hace un par de meses del juego de Cyanide «Chaos League»,* nos ha hecho darnos cuenta de las posibilidades de unir el género de la estrategia con el mundo del deporte. Están los mánagers, es cierto, pero eso en realidad es más gestión que otra cosa. Y sin embargo, si hay una actividad que requiera de estrategia es el deporte. ¿Acaso no hay estrategia en la planificación de un partido de fútbol? ¿O de baloncesto? ¿Para cuando un «FIFA» en el que tengamos que exprimirnos la cabeza y no los pulgares..? Mándanos tu opinión a nuestro buzón: *lacomunidad@micromania.es*

¡De película!

Un juego para "hacer" historia

» ACTUALIDAD » «SPARTA: ANCIENT WARS»

» *Pensábamos que ya no había juego de estregia histórica capaz de sorprendernos, pero, mira, resulta que estábamos equivocados.* Ya os hemos hablado en alguna ocasión de «Sparta: Ancient Wars», un juego con una pinta estupenda que están desarrollando en Alemania. Pues bien, resulta que una productora de televisión alemana ha usado el motor del juego para reproducir las batallas y otras escenas históricas de un documental dedicado a la figura del célebre general cartaginés Aníbal, que puso en jaque al Imperio Romano. ¡Cómo habrá quedado de bien la cosa que ya han llegado a un acuerdo para seguir utilizándolo en documentales dedicados al Cid, Juana de Arco, Rob Roy..!



Curiosidad

El nuevo Hollywood

COMUNIDAD » «THE MOVIES»



The propshop es un sistema creado por los chicos de Lionhead que ofrece créditos virtuales a la gente que haya descargado películas en la web, para el público en general. Con los créditos el usuario puede comprar nuevos contenidos para el juego. El propshop premia a la gente que esté descargando las películas más populares, más vistas y más votadas. ¿Para cuando "los Oscars"?

Lo encontrarás en: **www.lionhead.com/themovies/**

Web del mes

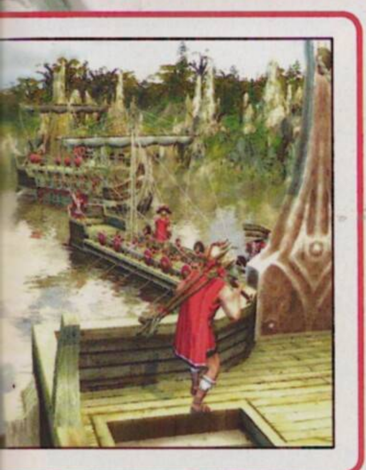
Llegan los refuerzos

DESCARGAS » «PANZERS II»



Los chicos de FX no paran empleando su web para organizar competiciones, ofrecer material, y facilitar, en definitiva, un sinfín más de oportunidades para que los usuarios exploten sus juegos al máximo. Ahora, en la web que te ofrecemos al final puedes encontrar guías de estrategia para «Panzers II» y muchas cosas más...

Encuéntralo en: www.fxinteractive.com/p093/p093extras.htm



Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

Quieren dar que hablar...

ACTUALIDAD » LOS JUEGOS QUE VIENEN

En los últimos meses, hemos tenido el placer de disfrutar con un buen puñado de aventuras de corte clásico. Pero este género es uno de los más abiertos que existen y para los próximos meses hay toda una tormenta de nuevas ideas que se intentarán hacer un hueco entre las últimas entregas de series consagradas...

Metronome. ¿Tienes buen oído?

La ciudad de «Metronome» está gobernada por la una poderosa corporación cuyo secreto debes descubrir. Así pues, armado con una grabadora, podrás captar sonidos y usarlos para asustar a los enemigos o para engañar a otros personajes. Si no encuentras el que buscas, puedes crearlo tú mismo... «Metronome» es, sin duda, la propuesta más original del año, en la que el sonido es el verdadero protagonista de la aventura.

MÁS INFORMACIÓN EN: **www.tarsier.se/metronome/**

Tomb Raider Legend. Abran paso... Lara Croft ha regresado...

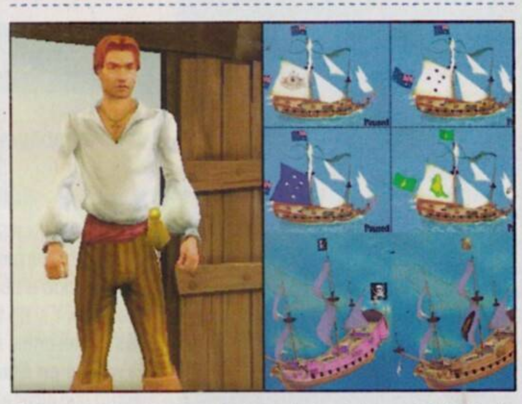
Eidos ha apartado a Core Design y ha contratado a Crystal Dynamics que, a su vez, ha recuperado al creador del primer juego y de Lara Croft, Toby Gard. El resultado de este culebrón es «Tomb Raider Legend», que regresa a los orígenes: una Lara más realista y con unos movimientos más fluidos que nunca, vuelve a introducirse en antiguas tumbas, junglas inexploradas y ruinas nevadas, mientras resuelve puzzles relacionados con traicioneras trampas que le impiden avanzar. A ver qué tal...

MÁS INFORMACIÓN EN: **www.tombraider.com**

¡Renueva el vestuario!

Un nuevo botín para Sid Meier's Pirates!

DESCARGAS » MODS Y EQUIPO PIRATA



La web "Addicted to Pirates!", dedicada al genial juego de Sid Meier, ha renovado su servicio de descargas. Puedes conseguir nuevos trajes y sombreros para tus fieros piratas. En esta web hay de todo,. Desde sensuales vestidos de escote que dejan poco a la imaginación para las taberneras y pretendientes hasta los distintos tipos de velas y banderas pirata para vestir tu barco. También contiene nuevos modelos de barcos e incluso nuevas melodías para amenizar las largas travesías marinas. ¡A qué esperas para arrasar con todo!

Lo encontrarás en: **www.addictedforums.com/index.php?dlcategory=2**

Inmortales

Sir Fred ataca de nuevo

ACTUALIDAD » "REMAKE" DE «SIR FRED»



En 1.986, la desaparecida compañía Made in Spain lanzó la aventura «Sir Fred», considerada uno de los mejores juegos españoles de 8 bit de la Historia. Dos décadas después, Computer Emuzone Game Studios ha realizado un "remake" para PC que conserva todo el espíritu original, con unos gráficos completamente remodelados.

Más información: cezgs.computeremuzone.com/ficha.php?id=8#

¡Cámaras... Acción!

El Príncipe de Persia se va a la Meca... del cine

ACTUALIDAD » PELICULA DE «PRINCE OF PERSIA»

En los últimos años los productores de Hollywood, al más puro estilo de los ojeadores de la NBA, siguen con atención el desarrollo y las ventas de los principales videojuegos, para lanzarles sus redes y convertirlos en películas de éxito. La saga de «Prince of Persia» es la última en dar el salto a la gran pantalla: Jerry Bruckheimer, productor de «Piratas del Caribe», ha anunciado que a mitad de año terminará de rodar la segunda y tercera parte de las aventuras piratescas. Llegado ese momento, iniciará el rodaje de "La Búsqueda 2" y "Prince of Persia", si Disney da su aprobación. ¡Crucemos los dedos!



La película del Príncipe es ya un proyecto en firme. Ahora, la cuestión es: ¿quién será el actor que encarne al mítico personaje?

Sigue jugando

Battlefield en la Gran Guerra

» DESCARGAS » MOD «BF2»



» *Hay infinidad de juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial* pero, ¿qué hay de la Primera? De ella se ocupa «Codename Eagle», un mod para «Battlefield 2». La acción se sitúa en un 1.917 alternativo en que la revolución rusa no ha estallado y el resto de potencias aliadas intentan destruir su armada. En el mod, aún en fase beta, se recrean armas y vehículos de la época.

Lo encontrarás en: *rex3d.net/bf2ce/downloads.htm*

GTA San Andreas... ¡ya es multijugador!

» DESCARGAS » MOD MULTIJUGADOR » «GTA SAN ANDREAS»

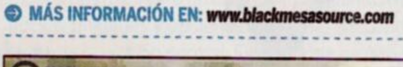


» *¿Qué le falta a «GTA San Andreas»?* Está claro: un modo multijugador. Pues bien, los chicos de MTA, un equipo de desarrollo amateur, acaban de lanzar «Multi Theft Auto». En esta primera versión podrás participar en carreras con hasta 32 jugadores en distintos mapas creados por los aficionados. Incluye un editor de mapas...

Lo encontrarás en: *mtavc.com/downloads.php*

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...



Mucho «Half-Life 2» por delante

» COMUNIDAD/ACTUALIDAD » MODS PARA «HALF-LIFE 2»

Que «Battlefield 2» sea ahora mismo el juego más deseado para jugar en Red no quita que un clásico, y también relativamente reciente bombazo, como «Half-Life 2» siga apasionando a buena parte de toda la comunidad de los juegos de acción. Y si no te lo crees, sigue leyendo y verás que proyectos más interesantes están apareciendo últimamente.

De nuevo en Black Mesa

Seguro que jugar al primer «Half-Life» con la tecnología de su sucesor es una idea que te resulta de lo más sugerente. Y es que «Half-Life: Source», no fue la adaptación que la mayoría de aficionados esperábamos, al menos tecnológicamente. Pero ahora, el mod «Black Mesa» sí promete estar a la altura de una adaptación totalmente puesta al día. Con más de un año de desarrollo a sus espaldas ya se puede adivinar por las capturas lanzadas que no se trata de un mod cualquiera, sino de algo serio. Lástima que aún no esté listo. Y es que queda mucha labor por delante, pero tú por si acaso permanece atento. Nosotros no le quitaremos ojo.

MÁS INFORMACIÓN EN: **www.blackmesasource.com**



El mod «Black Mesa», revivirá los acontecimientos del primer «Half-Life» con la misma calidad gráfica del segundo capítulo.



¿Recuerdas la escena final de «Goldeneye»? Esa gran antena oculta bajo las aguas de un lago... Pues aquí está la réplica, con todo detalle.

Goldeneye vía source

Si además de al PC eres aficionado a las consolas seguramente recordarás «Goldeneye». Sin duda, fue uno de los mejores juegos lanzados para Nintendo 64. Dada su gran calidad técnica y jugabilidad, un grupo de desarrollo independiente ha decidido actualizarlo, con la poderosa tecnología «Source», en forma de mod multijugador para «Half-Life 2». ¡Como lo oyes!, «Goldeneye» ya se encuentra en estado alfa de desarrollo, pero hay una versión que te permite jugar a cuatro mapas en tres modos de juego y disfrutar de ocho armas y tres tipos de personajes. Podrás poner a prueba la jugabilidad de este ambicioso proyecto, su calidad técnica y algunos de los cachivaches de "Q". ¿A qué estás esperando para convertirte en el mismísimo 007? Ahora que el puesto está vacante –o casi– es tu oportunidad.

MÁS INFORMACIÓN EN: **www.goldeneyesource.com**

Curiosidades

Fansite de Duke Nukem Forever

» COMUNIDAD » NUEVO FANSITE

» *¡Increíble!, hay quien no se rinde con «Duke Nukem Forever».* **Y si no, échale un vistazo a la nueva página de fans de Duke Nukem, que no sólo trata la nueva entrega, sino también del inolvidable «Duke Nukem 3D». Por ahora los contenidos no son tan abundantes como los de otras páginas, pero tiempo al tiempo.**

Lo encontrarás en: ***www.duke4.net***

Saca provecho a tu P4 en Call of Duty 2

» DESCARGAS » «CALL OF DUTY 2» AL MÁXIMO

» *¿Tienes un Pentium 4 con doble núcleo o con la tecnología Hyper Threading y quieres disfrutar de «Call of Duty 2» a tope?* Pues no te preocupes más, porque los chicos de Infinity Ward han preparado un parche para su juego de acción bélica que saca partido a estas tecnologías y notes un rendimiento extra. Para sacar el máximo partido al parche, selecciona la opción de "Rendimiento Óptimo" en el Menú de Opciones.

Lo encontrarás en: *download.activision.com/callofduty2/cod2intelpatch_101.exe*



Y además...

Valve y los 64 bit

DESCARGAS · MOD «HL 2»

Valve ha lanzado un «Half-Life 2» nativo para procesadores y sistemas operativos de 64 bit. ¿Te estás preguntado qué mejoras traerá...? Pues más bien pocas. El juego es idéntico. Las diferencias entre ambas versiones se encuentran en unos tiempos de carga reducidos en la de 64 bit y, atento: ¡algo menos de rendimiento! ¿Cómo puede ser posible? El caso es que los 64 bit no acaban de despegar...

Curiosidades

Lo nuevo de Crytek

ACTUALIDAD · «CRYSIS»



Los creadores de «Far Cry» acaban de anunciar «Crysis». **De momento, acerca del proyecto se conocen algunos datos:**

- **Soportará chips de doble núcleo.**
- **Incluirá batallas aéreas.**
- **La campaña en solitario durará aproximadamente 10 horas.**
- **El argumento girará en torno a una invasión alienígena.**
- **Escenario tendrá un grado de interacción sin precedentes.**
- **Tendrás varios personajes a tu cargo.**

Petición para Blood Omen

COMUNIDAD · CONVOCATORIA



La saga «Legacy of Kain» **se inició con el capítulo «Blood Omen», para muchos el mejor de la saga. Es cierto que sus gráficos no eran tan espectaculares como los actuales, pero la historia sí resultaba apasionante... para los que supieran inglés. Así que un grupo de fans españoles afrontar su localización, de forma no oficial. Si quieres contribuir a la financiación del proyecto, visita su página web.**

Más info.: ***www.legadodekain.net/ldk.hp?pagina=bo1/pboe/inicio.php***

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

Bytes de contrabando

ACTUALIDAD · REGLAMENTO ONLINE

Hasta hace poco, una de las grandes polémicas dentro de los mundos persistentes trataba sobre la ética de algunos jugadores que, tras invertir su tiempo en conseguir un personaje o determinados objetos de alto nivel en un juego, los vendían a otros jugadores a cambio de dinero real. Poco a poco, todos nos fuimos acostumbrando a esas prácticas y pasaron a ser tan normales que incluso SOE habilitó una herramienta que permite hacer esas transacciones de forma segura y... irentable para ellos!



Llegan los recolectores profesionales

Sin embargo, como aquí el que no corre, vuela, ahora nos encontramos ante un nuevo problema. Según un artículo publicado en la revista Eurogamer, los jugadores angloparlantes de mundos online como «World of Warcraft» han empezado a discriminar otros, sobre todo a los de origen chino, por considerar que muchos de ellos son recolectores profesionales (gold-farmers). Es decir, jugadores que luego venderán todo lo que consigan. Así, si quieres formar parte de un grupo, que no te extrañe si te exigen superar un riguroso "examen" de inglés para entrar.

Dejando a un lado la opinión que nos merece este tipo de discriminación, que por supuesto no compartimos, resulta llamativo que existan empresas, sobre todo en China, dedicadas precisamente a eso: a contratar jugadores para que recolecten objetos de valor dentro de diferentes juegos que luego venden a cambio de dinero real en el mercado. ¿Dónde vamos a llegar? Mándanos tus opiniones a nuestro buzón: ***lacomunidad@micromania.es***

¿Sabías que...

...según anuncian Turbine y Atari, Gary Gygax y Dave Arneson, los codiseñadores del juego de rol de lápiz y papel "Dungeon & Dragons", pondrán sus voces para «Dungeons & Dragons Online: Stormreach», como Dungeon Master, en alguna de las "quests" que ofrecerá?

Hacia un nuevo continente

Guild Wars: Factions

Fue uno de los juegazos de 2005 y por las imágenes que ya hemos podido ver **parece que «Guild Wars», con su expansión «Guild Wars: Factions», pretende serlo también en 2006. La expansión, que podrá comprarse y jugarse de forma independiente al original, supone la segunda campaña del juego e incluye, además de un continente nuevo, Cantha, nuevas clases, asesino y ritualista, habilidades, monstruos y mejoras en sus dos modos de juego: cooperativo y PvP. También los clanes podrán disfrutar de jugosas novedades y por fin se incluirá el esperado "modo observador" que permitirá a los jugadores participar como espectadores de los combates y así tomar nota de las tácticas y estrategias de los clanes más poderosos... Si quieres probarla antes de que salga, no dejes de visitar su web y no te pierdas el reportaje de avance que hemos incluido en este mismo número.**



Lo encontrarás en: ***http://es.guildwars.com/***

Y además...

...Rumores en la Red



Los mundos persistentes son un buen caldo para leyendas **y noticias extravagantes que se propagan a toda velocidad. Así nos sobresaltamos al enterarnos de que «Ragnarok Online» fuese a ser lanzado para Nintendo DS, lo que resultó ser falso. Muchos jugadores también padecieron la inocentada de una conocida revista digital que, el 28 de diciembre pasado anunció que se había cancelado «Dark and Light». ¡Casi nada! Lo mejor ante estas noticias es ir directamente a las páginas oficiales de los juegos donde, si la cosa ha ido lejos, encontraréis seguramente un desmentido.**

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Velocidad en estado puro

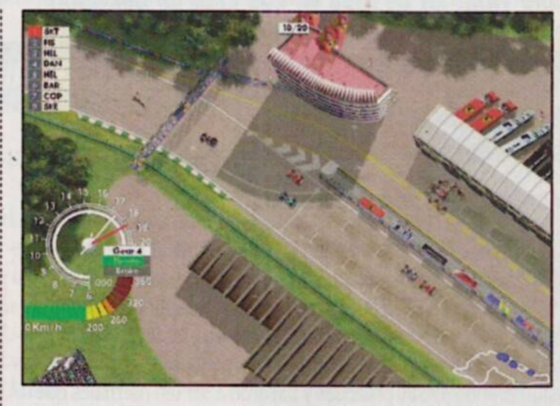
» DESCARGAS / COMUNIDAD » JUEGO GRATUITO ONLINE » «MINIRACING ONLINE»

Seguro que recuerdas, si sigues nuestras sección, que hace unos meses te propusimos probar «MiniRacingOnline», un simulador de carreras gratuito con perspectiva cenital en 2D, tan sencillo como adictivo. Pues ahora acaba de aparecer una nueva versión que viene a consolidar la fantástica comunidad online que ha conseguido reunir.

En plena expansión

«MiniRacingOnline» es un proyecto vivo en el que la comunidad aporta nuevas mejoras e ideas casi a diario y el programador, Kotai, las va implementando progresivamente. Ya existen más de 100 circuitos y 1.000 coches, pero si esto te parece poco puedes crear tus propios circuitos con el sencillo editor del juego.





El cambio más vistoso de la nueva versión 0.90 es el aumento de la calidad gráfica. Pero aparte, destacan novedades como un motor de simulación física más real –con pianos que hacen vibrar el coche–, nuevos efectos de sonido, marcadores estilo TV, pantalla de resultados al finalizar la carrera con podium animado y un editor de circuitos con tres tipos de asfalto con distinto agarre.

➲ MÁS INFORMACIÓN: *www.miniracingonline.com*

No te pierdas...

Nueva versión de R-Factor

» *Actualizado con mejores gráficos, física y sonido,* el fantástico «R-Factor» está disponible en una nueva versión. Éste es un simulador de velocidad creado en modo abierto para fomentar las comunidades online gracias a sus estupendas posibilidades multijugador para competir.

➲ Lo encontrarás en: *www.rfactor.net*

A Rebufo

Chapa y pintura para tu monoplaza

» *Ya está aquí la nueva temporada de la F1* y hasta que se actualicen los mods para «Grand Prix 4», aquí tienes la web GP4 CairPainting. Creada por los artistas de la decoración de monoplazas, te permite descargar los ficheros gráficos para poner al día el diseño de los nuevos modelos de 2006. Están incluso las decoraciones provisionales, como la del McLaren Mercedes.

➲ Lo encontrarás en: *gp4carpainting.cjb.net/index.php*

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

Magia y misterio en Moscú

» ACTUALIDAD » «NIGHT WATCH»

Aunque no te lo creas, no toda la gente es igual. No, no nos referimos a que sean rubios o morenos, sino a que hay personas especiales que controlan poderes sobrenaturales. Son quienes protagonizan «Night Watch», un prometedor juego de rol en desarrollo por Nival Entertainment.

La magia del Siglo XXI

El objetivo del proyecto es crear un juego de roltáctico, ambientado en Rusia en la época actual, donde los magos se enfrentan en facciones rivales en una lucha entre la luz y la oscuridad. En realidad, el argumento está inspirado en la creación del escritor de ciencia-ficción Sergey Lukyanenko, un novelista de gran fama en el Norte de Europa cuya obra incluso ha inspirado para una película para la productora FOX con el mismo título que el juego: "Night Watch".



El juego desarrollará en dos mundos, el de las calles de Moscú y el de la realidad mágica, donde podremos elegir entre tres tipos de personaje: un cambiante, que se puede transformar en animal; un hechicero, capaz de transformar los objetos normales en artefactos mágicos; y un mago, que puede lanzar poderosos conjuros hasta un total de 70 distintos.

➲ MÁS INFORMACIÓN EN: *www.nival.com/nightwatch/*

¡Persíguelo!

La Catedral del Mal Elemental



» Los muchachos de Circle of Eight han creado un estupendo añadido que amplía el mundo de Greyhawk en «El Templo del Mal Elemental» con un montón de objetos, armaduras, misiones, diálogos y localizaciones nuevas. Eso sí, antes de instalarlo debes descargar e instalar los dos primeros parches del juego (pero el tercero no). ¡Que lo disfrutes!

➲ Lo encontrarás en: www.co8.org

No te pierdas...

El nuevo mundo

» *El primer «Vampire. The Masquerade» era genial,* pero se tomaba muchas licencias respecto al juego de rol de mesa en que está basado. Gracias a este completo mod, encontrarás una fiel adaptación de las reglas originales, permitiéndote disfrutar de una fabulosa ambientación. ¡Híncale el diente!

➲ Lo encontrarás en: *www.planetvampire.com/wodmod/*

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino, o en un tanque? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

Simulación con estrategia

ACTUALIDAD » MEZCLA DE GÉNEROS EN «B.O.B. II»

La introducción de las campañas con un desarrollo dinámico en los simuladores de combate aéreo ha sido una de las aportaciones más importantes al género. La mayor parte de los simuladores con una mínima pretensión de realismo, –desde aquel genial «EF 2000»– han explotado sus posibilidades al máximo. El reciente «Battle of Britain II» va aún más allá y añade un gran componente estratégico a la campaña.

Gestiona tus recursos para la campaña

Ya en la primera entrega de «Battle of Britain», se contemplaban las opciones estratégicas del comandante al mando de una de las dos fuerzas aéreas implicadas. En esencia, lo que estas opciones reproducían, era el gran desafío al que tuvo que hacer frente la RAF Británica en La Batalla de Inglaterra. Gestionar sus escuadrones y pilotos, en inferioridad numérica, frente a la ofensiva de la Luftwaffe sirviéndose, para ello de la –entonces desconocida– tecnología del radar.

Todo ello ha sido corregido y aumentado en esta entrega de manera que no sólo podemos influir en el avance de la campaña de una manera decisiva, sino que el resultado de la campaña está virtualemente en nuestras manos. Si aceptas este reto tendrás que gestionar tus fuerzas para interceptar las incursiones de bombarderos alemanes, teniendo en cuenta la disponibilidad de cazas, la base más cercana, la fatiga de los pilotos... ¿Algún aficionado a la estrategia se atreve?



MÁS INFORMACIÓN: *www.gmx.net/bob2/ y en www.friendware.es*

Repostaje en vuelo



¿Tienes gafas de sol?

Con el anuncio de «Flight Simulator X», del que te hablamos ya el mes pasado, se han dado a conocer algunos detalles del juego. Casi todos ellos nos hablaron de cifras y tecnología... Sin embargo otros apuntes, tal vez menos impactantes, son los que implican una evolución más radical en el género. Y es que, según el comunicado hecho público, se espera que, gracias al despliegue tecnológico de «Flight Simulator X» los jugadores podrán "experimentar lo mismo que un piloto y tener distracciones reales". A partir de aquí la invitación a especular está servida. Se dice, incluso, que esto puede traducirse en que los gráficos puedan generar ilusiones ópticas que confundan al piloto –tal como ocurre en la realidad–. ¿No será demasiado?

Más información:
www.microsoft.com/spain/juegos

Lo que dice el respetable

Prepara el Mundial de Alemania

A finales de Abril saldrá el juego oficial **de la Copa del Mundo de Alemania 2006 que EA Sports está desarrollando pero hasta entonces, puedes instalar un estupendo parche que integra el mundial en «FIFA 06» como un torneo internacional más, pero con todos los equipos actualizados, las equipaciones deportivas al día, etc. Vamos, una excelente toma de contacto con el Mundial que viene como anillo al dedo.**

Lo encontrarás en:
www.fifa-mra.com

La prórroga

Actualiza tus plantillas

Ya se ha cerrado el mercado de invierno y después del trasiego de traspasos y fichajes que ha habido la base de datos de tu simulador favorito necesita una puesta al día. Para ello te indicamos las páginas desde las que podrás bajarte los ficheros actualizados para «PES 5» y «NBA Live 06».

Lo encontrarás en: *www.nba-live.com y www.pesoccerworld.com*

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es lo que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

El mejor entrenador del mundo

COMUNIDAD » MUNDO PERSISTENTE
» «CHAMPIONSHIP MANAGER ONLINE»

Hace casi un año hablamos de «Championship Manager Online», una versión para jugar por Internet del excelente «Championship Manager 5», pero enfocado a crear el primer mundo persistente del género de la simulación deportiva. Ahora vuelve a ser noticia porque podéis probarlo gratuitamente durante dos meses. Se trata de una oportunidad única para que los aficionados a entrenar y dirigir deportivamente un club de fútbol lo hagan a nivel mundial, compitiendo contra los mejores "managers" del mundo.

Una liga online persistente

Para entrar, sólo hay que registrarse con una dirección de correo electrónico y no hay que instalar nada porque el juego transcurre directamente con el entorno creado en el servidor. Podéis elegir equipos de la Liga Española o de otras competiciones europeas. Como cada usuario sólo puede jugar con un equipo, el sistema crea mundos virtuales paralelos –ya hay más de 200– para que podamos elegir el club de nuestro amores, aunque los de primera fila no están disponibles al principio, porque como entrenadores novatos, debemos empezar por equipos más modestos. Las opciones son muy parecidas a las habituales en los "managers" y se nota que la base de datos y la experiencia de juego están basadas en «Championship Manager 5». Venga, ¡échale un vistazo y nos cuentas..!



MÁS INFORMACIÓN EN: *uk.cm-online.com*

la comunidad

Zona Micromanía

¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A MICROMANÍA. C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

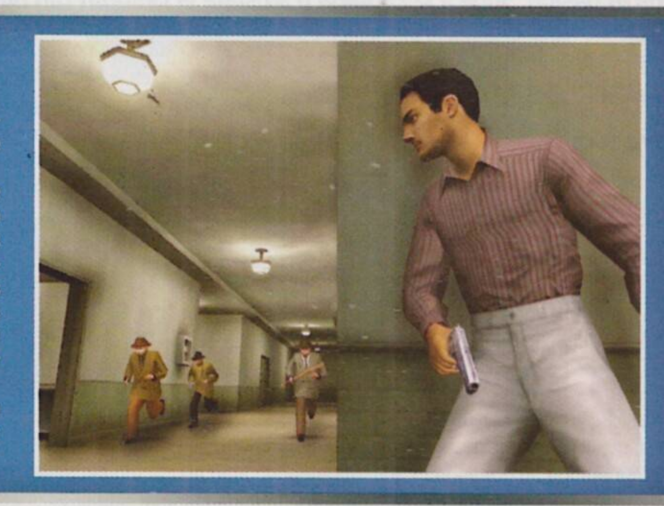
Juego del mes

EL PADRINO

Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección Review, en este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es

No ha sido nada fácil decidir el juego que destaca este mes sobre los demás y, pese a que finalmente los sucios manejos de la familia Corleone en «El Padrino» se han llevado la mayor parte de los votos hubo bastantes voces a favor de aupar «ESDLA: La Batalla por la Tierra Media II» al primer puesto, así como escasos pero entusiastas fans de «Star Wars: El Imperio en Guerra». Bien sea debido a las amenazas y chantajes por parte de los partidarios de «El Padrino» que quisieron emular a Don Vito Corleone a la hora de recoger apoyos, bien sea por su indiscutible calidad, éste es el juego elegido como juego del mes.

El mes pasado vuestros votos dejaron claro qué juego se despegaba del resto: «TOCA Race Driver 3» ha dejado atrás a todos sus rivales y ha sido, al igual que lo fue para nosotros, vuestro juego del mes.



El espontáneo

“Somos amigos desde hace años por un montón de razones: una de ellas son los juegos y otra, por supuesto, nuestra revista Micromanía.”



Nuestros amigos de la R.U. Alberto Colao (Cartagena)

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Hace 10 años

Protagonistas, los templarios

Los caballeros templarios que protagonizaban «Time Gate. El Secreto del Templario», se ganaron la portada de nuestro número 15, gracias a su argumento y calidad técnica. Pero no faltaban otros protagonistas de similar importancia. Por ejemplo, todavía estábamos alucinando con «Duke Nukem 3D» que, con todo merecimiento, se llevó un 97 como nota. Se hablaba de los efectos especiales en las últimas producciones cinematográficas de Hollywood e incluíamos una detallada guía que permitía a nuestros lectores llegar hasta el final del espectacular y épico «Wing Commander IV». Pero no sólo estaban los juegos ya estrenados, sino que hablábamos de los que estaban por llegar y que ya intuíamos que serían todo un bombazo. Te suena «Broken Sword», ¿verdad? La preview de este número ya destacaba todas las virtudes que la convertirían en un clásico del género de aventura.

MICROENCUESTA

Más aventuras, menos aventuras

El mes pasado os preguntábamos si estabais satisfechos con la actual avalancha de aventuras. ¿Son demasiadas o no? ¿Has dejado de comprar comida y ropa para costearte nuevos lanzamientos? ¿O por el contrario, juegas todo, sigues buscando acertijos y te descubres girando las cigalas de tu paella para ver si abres una puerta secreta..?

Un repaso a vuestros mensajes y cartas nos dice que sobre un 70 por ciento cree que el ritmo es suficiente y que es un género con bastantes títulos en su oferta.

Pero ojo a la llamada de atención que dejáis clara: hay mucha cantidad, pero no demasiada calidad. Salvo excepciones –«Fahrenheit» es la aventura más elogiada– casi todas las críticas son pesimistas.

Desde la opinión de Carlos F. León (chico, leyendo tu carta casi te veíamos aporreando el teclado ordenador) que acusa a las aventuras actuales de “escasa o nula originalidad y pésimas interfaces”, hasta la opinión de Martillo Mjolnir: “las historias suelen ser buenas, pero el desarrollo, los puzzles y la interfaz demasiado clásicos y conservadores”. La más radical ha sido Natividad Arias, fan de «The Longest Journey» que ha definido su segunda entrega, «Dreamfall», como “la única capaz de dar una patada en el culo a tanta aventura de medio pelo”.

Y allá va la pregunta para este mes: ¿Qué pensáis de las versiones que ponen al día juegos clásicos?

1. Tiempos nuevos, juegos nuevos. ¡No queremos antiguallas!
2. Si antes era bueno, con la tecnología actual puede ser aún mejor
3. Me importa un bledo de donde venga la idea original, mientras me guste...

Lenguas de trap

HAY DOS MIEMBROS DEL EQUIPO que son exmilitares y todos han disparado las 42 armas que habrá en el juego, por lo que trasladarán su experiencia en el mundo real al videojuego.
Stuart White, productor de Ubi Soft sobre «Rainbow Six Lockdown».

«QUAKE WARS» es un juego totalmente nuevo que no comparte tecnología con «Quake 4», sino que empezamos con la base técnica de «Doom 3» y luego fuimos desarrollando tecnología adicional con la ayuda de id Software.
Paul Weedgwood, director creativo diseñador principal de «Quake Wars».

ME LLEVÉ UNA GRAN SORPRESA con los Hermanos Wachowski. Ellos entienden de juegos, compran juegos y probablemente jueguen a más videojuegos que yo mismo.
Dave Perry, presidente de Shiny Ent. sobre «The Matrix: Path of Neo»

EL TORRENCIAL DE DIARREA QUE LLEGA DESDE LOS POSTS de la gente en la red, confirma lo desfasado que está lo que sabe la mayoría de mi historia tras la era de id y la de Ion.
John Romero, diseñador de juegos.

QUIERO DISCULPARME POR EL ABANDONO de nuestra compañía a la plataforma número uno, el PC, en términos de juego. Hemos estado un poco distraídos en los últimos años.
Peter Moore, vicepresidente de Microsoft Interactive Entertainment Division

AHORA ME ESTÁN VINIENDO CON «METAL GEAR SOLID». Han escrito un guión y Konami les ha pagado para que lo escriban. Y yo espero que Metal Gear Solid funcionará.
Uwe Boll, director de cine

¡POR SUPUESTO QUE NO! No sé por qué Uwe Boll está siquiera hablando sobre este asunto. Nosotros nunca hemos hablado con él. Es imposible que hagamos una película con él.
Hideo Kojima, creador de «Metal Gear Solid»

LOS JUEGOS DEBERÍAN SURGIR DE UNA COMUNICACIÓN entre los creadores y los jugadores, y nadie más debería meterse en medio. Nosotros hemos mejorado mucho visitando foros y leyendo e-mails de los jugadores.
Wael Amr, creador de «80 Días»

¡ES GENIAL CUANDO LOS FANS ESCRIBEN pidiendo packs de expansión para los juegos!
Sid Meier

LO QUE TRATO DE HACER ES VOLVER A PONER la estrategia en manos de los jugadores.
Rick Goodman

Play2Manía

Entra en la Familia



» **«El Padrino».** PlayManía te ofrece el primer análisis de esta esperada aventura, así como una completa comparativa con los mejores juegos de mafiosos del momento: «El Padrino», «GTA San Andreas», «True Crime New York City»...

» **«Dragon Quest».** El esperado juego de rol de Square Enix por fin se estrena en Europa y en un amplio reportaje Playmania te lo cuenta todo sobre este fenómeno, que en Japón es más importante incluso que el propio «Final Fantasy».

» **Lo mejor al mejor precio.** En su suplemento gratuito de 36 páginas, los chicos de PlayManía te han preparado una selección con los mejores juegos que puedes encontrar por menos de 30 euros: comparativas por géneros, guía de compras...

» **Guía coleccionable.** La solución completa a «Prince of Persia Las Dos Coronas» en un formato especial que podrás guardar en la caja del juego.

» **Ya a la venta.**

HobbyConsolas

Tomb Raider. Legend



» **Vuelve Lara Croft.** Hobby Consolas te ha preparado un amplio reportaje en el que te adelantan su primera impresión sobre los distintos apartados de la aventura.

» **«El Código Da Vinci».** Te cuentan, en exclusiva, como será el juego basado en la película que protagonizará Tom Hanks. ¡Todos los secretos del Código, en un fenomenal reportaje!

» **Grandes novedades:** «El Padrino», «Onimusha Dawn of Dreams», «Black», «Dead or Alive 4»... ¡Los mejores juegos a examen en los mejores análisis!

» **¡Y de regalo un póster gigante de Lara Croft!**

Computer Hoy Juegos



¡¡Ríndete al hechizo de Spellforce!!



» **Las novedades más espectaculares.** Descubre «Spellforce 2. Shadow Wars», el mágico juego de rol y estrategia que te hechizará. Además, así ha sido el primer contacto con «Oblivion», «Full Spectrum Warrior II» y «Guild Wars Factions».

» **Test.** 48 pruebas de compatibilidad con los juegos del momento: «Los Sims 2 Abren Negocios», «Star Wars el Imperio en Guerra» o «El Padrino»...

» **Juego de regalo.** Disfruta del mejor simulador de vuelo de combate para PC: «Combat Flight Simulator».

Nintendo Acción

¡17 pegatinas Pokémon para tu DS y GBA!

» **Póster Mapa de «Pokémon Esmeralda».** Para que no te pierdas por Hoenn y sigas tu aventura sin ningún problema. Además, «Animal Crossing», está a punto de llegar a DS. ¡Conoce sus interminables posibilidades de diversión!

» **Guías.** Aprende cómo ganar en «Mario Kart» y «Pokémon XD».

» **Revista Pokémon.** 2ª entrega de la guía de «Pokémon Esmeralda»



Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

BloodRayne 2
¿Pero cuando sale?



Hace tiempo que no sé nada sobre «BloodRayne 2». Si no me equivoco estaba previsto para finales de 2.005, pero a día de hoy sigo sin ver claro su lanzamiento en España. Me gustaría saber al respecto ya que su primera parte, incluso hoy en día, es un juegazo. ■ Javi

Efectivamente, «BloodRayne 2» no llegó a las tiendas de nuestro país las pasadas Navidades. Y lo peor de todo es que el juego salió en el mercado norteamericano en verano de 2.005. Entonces, ¿qué es lo que ha ocurrido? ¿Se ha perdido por el camino? El caso es que las negociaciones para conseguir distribuidor en el Viejo Continente se han alargado por diversos motivos. Por suerte THQ y Majesco han dado por fin el visto bueno a su lanzamiento y es más que probable que cuando leas estas líneas ya se encuentre disponible.

Serious Sam 2
¡¡Sam habla castellano!!

Me lo estoy pasando bomba con «Serious Sam 2». Es divertido, adictivo y me parto de risa con muchas situaciones que se dan en el juego. Pero ya puestos, echo en falta la traducción de los textos... Sí, ya sé que el argumento no es una obra de arte pero me gustaría enterarme y el inglés no es lo mío. No lo entiendo, porque los anteriores «Serious Sam» sí estaban localizados. ■ M. Espinar



Aunque Take 2 tomó la decisión de no localizar el juego, un grupo de usuarios ya se han puesto manos a la obra para traducirlo. Se trata del Clan Dlan que, entre otros proyectos, también están sacando adelante la traducción de «Thief 3». Quizá la primera versión no sea perfecta al 100%, pero al menos podrás enterarte de los líos en los que se ha metido el intrépido Sam. Puedes descargarla en: ***www.clandlan.net/index.php?page=academia/view&id=85***

AVENTURA

King's Quest VIII
El Cetro de Cristal

Quiero completar esta aventura que incluisteis en el DVD Nº 16. ¿Podríais explicarme cómo conseguir el cetro de la Reina Freesa? ■ Eduardo Francés

Cerca de la cárcel en donde estaba atrapada la Reina, encontrarás una tapa de una tubería. Toma el tercer puente hasta un ascensor que funciona con vapor. Tapona la tubería con la tapa, entra en la plataforma, dispara al botón de encendido, y obtendrás el Cetro.



Dreamfall
¿Alguna pista?

En la revista de abril o mayo del 2.005 anunciabais una expansión de «The Longest Journey». He pateado mi ciudad buscándola y no la encuentro. ¿Dónde la venden? ■ Tusla

La continuación –que no expansión– de «The Longest Journey» se llama «Dreamfall». Aún no está a la venta, así que difícilmente la encontrarás... Saldrá traducida y doblada en primavera, de la mano de Friendware. Anunciaremos el día exacto cuando lo conozcamos...

Código intergaláctico



Star Wars: Battlefront II
El texto en castellano

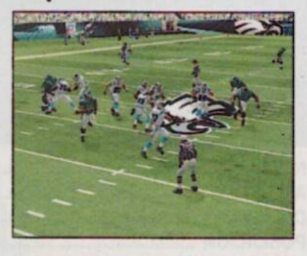
Os escribo para saber cómo se pueden poner los textos en castellano en «Star Wars Battlefront II» ya que en Opciones no hay nada que te permita cambiarlo y sin embargo sé que el juego está localizado. ¿Qué ocurre? ■ David Caruda

Los textos en castellano se activan automáticamente. Asegúrate de que has marcado los subtítulos en el menú de Opciones. Ten en cuenta que algunos comentarios que hace el jefe de escuadrón no están subtitulados. Si no te aparecen los textos en castellano es que no tienes la versión española del juego o del sistema operativo.

DEPORTIVOS

Madden NFL 06
Touchdowns online

Hace algún tiempo, en la sección deportivos de la Comunidad publicasteis la dirección de una página web donde se organiza una liga española para «Madden NFL». ¿Podríais recordarme la dirección para poder apuntarme y pelear por la "Superbowl"? ■ J.L. Calero



La liga española del simulador de EA Sports «Madden NFL 06» se disputa en la página que está en ***www.liganfo.com***. Eso sí, ten en cuenta que tendrás que amoldarte al calendario de competiciones establecido. ¡Suerte!

Humor Por Ventura y Nieto



ESTRATEGIA

La Batalla por la Tierra Media

¿Versión diferente?

En «La Batalla por la Tierra Media» el juego online me parece que es lo mejor, pero no me deja conectarme a casi ninguna partida. Dice eso de: Error de acceso, versión diferente. ¿Qué significa? Por favor, ayudadme. ■ **Ion Esteve Cortes**



Pues o mucho nos equivocamos o lo que pasa es, simplemente, que tienes que actualizar el juego. Descárgate el parche 1.02 desde: ***www.ea.com/official/lordoftherings/thebattleformiddleearth/us/downloads.jsp*** Instálalo y prueba, que seguramente el problema viene de ahí. ¡Suerte!

SimCity

¿Para cuando el cinco?

¿Sabéis si van a sacar la siguiente versión de «Simcity 4»? Yo he oído que van a sacar «Simcity 3000»... ■ **SiN**

Pues has oído regular, ya que «SimCity 3000» es anterior a «SimCity 4», así que difícilmente lo van a sacar ahora. Y no, de momento no hay nada sobre un nuevo «SimCity», aunque ya nos gustaría algo así, que somos fans de la saga desde la primera entrega. Lo último de «SimCity» es la expansión «Hora Punta», que salió hace un par de años. Si te la has perdido hazte con ella, que merece la pena.



MUNDOS PERSISTENTES

Lineage II

Juego offline

El caso es que lo he probado mil veces y no consigo conectar con los servidores de «Lineage II». El problema debe ser mío porque la gente parece estar jugando. ¿Qué puede estar sucediendo? ■ **Pablo Irizar**



Puede haber muchas causas por las que no consigas conectar. De todas formas, es posible que no puedas establecer la conexión por algún impedimento en tu ordenador. Una de las causas más comunes es que tu antivirus que incorpore un "firewall" o cortafuego. Desactívalo. Antivirus como Panda, Norton, o programas como PeerGuardian bloquean las conexiones y conviene desactivarlos cuando vayas a jugar a uno de estos juegos online, como «Lineage II».

Sobrenatural

F.E.A.R.

No oigo nada

Me acabo de comprar «F.E.A.R.» y aunque hay que reconocer que el juego es la caña me he encontrado un gran problema para disfrutarlo. Y es que las voces de los personajes no se oyen, sólo se escucha la música y los efectos especiales de sonido. ¿Sabéis si existe alguna solución para este problema? Porque, la verdad, es un auténtico rollo jugar sin oír las voces de los personajes. ■ **Rubén**

«F.E.A.R.» emplea unos códecs de sonido especiales para las voces de los personajes. El problema es que dicho códec no siempre está convenientemente instalado en cada PC, y Windows no es capaz de encontrarlo en la Red automáticamente. La solución consiste en dirigirte a la ruta donde hayas instalado el juego y ejecutar el archivo WMFADist.exe, con lo cual quedará instalados los códecs necesarios y así podrás oír las inquietantes voces de «F.E.A.R.».

ROL

Caballeros... II Los Señores Sith

¿Dónde está la bailarina?



En «Caballeros de la Antigua República II: Los Señores Sith», en el Planeta Nar Shaddaa, escuchas que si duermes a los perros de Vogga el Hutt y le encuentras una bailarina podrás infiltrarte en sus almacenes. Para dormir a los perros utilicé el zumo de la cantina, ¡pero no encuentro a ninguna bailarina! ■ **Miguel Ángel Andrés Reyes**

La solución es sencilla y la tienes al alcance: si tienes a Mira en tu grupo o tu personaje es una mujer, habla con Twi'lek y haz que una de las dos se ponga a bailar. No obstante, si eres del lado oscuro de la Fuerza no querrá coger a ninguna y tendrás que persuadirlo o forzarlo a que cambie de parecer... Bailando conseguirás que Vogga se duerma.

El Templo Del Mal Elemental

La bola de Sah

Estoy Jugando a «El Templo del Mal Elemental» y no logro encontrar al ladrón del que habla Mona la adivina. ¿Cómo puedo encontrarlo para recuperar la bola de Sah? ■ **Jerónimo Martínez**



Para encontrar al ladrón del que habla la adivina, que responde al nombre de Mickey, tienes que patrullar las calles de noche, ya que éste es el único momento en que el ladrón sale a realizar sus fechorías. Cuando lo encuentres, puedes comprarle la bola de cristal por 500 monedas de oro. Pero si no quieres desprenderte del dinero, puedes intentar intimidarlo para que te la ofrezca sin más. De todas formas, ten cuidado al intentar completar esta complicada misión, ya que si liberas a Serena antes de terminarla y se une a tu grupo, Mona dejará de hablarte y perderás un gran aliado.

Directo del inframundo

Alone in the Dark 5

¿Existe?

Os he escrito varios e-mails pero no he recibido respuesta. ¿Sabéis si están en proyecto las continuaciones de «Alone in the Dark» y «Diablo», ya que son dos juegos que me han marcado? ■ **Jesús Luis Suárez**



¡Ojalá pudiésemos responder a todos los e-mails! Te pedimos disculpas, pero debes entender que nos llegan muchísimos todos los meses y no podemos atender todas las consultas.

En cuanto a tu consulta, «Alone in the Dark 5» sólo se lanza para Xbox 360. No está confirmado oficialmente para PC, pero no nos extrañaría que un día de estos la compañía anunciara una versión de ordenador, a bombo y platillo. Está siendo desarrollado por Eden Games, creadores de la saga «V-Rally» y saldrá a lo largo del año.

Sobre «Diablo III» todo son rumores y menciones oficiosas por parte de Blizzard, pero no se conocen datos concretos.

SIMULACIÓN

Joystick díscolo

¿Cómo lo hago funcionar?

He comprado el joystick Saitek ST 90 para jugar con simuladores y con el juego de aviones «Heroes of the Pacific» y parece funcionar correctamente en la ventana de dispositivos de juego de Windows, pero en el juego, selecciono joystick como sistema de control no responde. ■ **Franky**



Si tienes un gamepad conectado, comprueba que no sea éste el que esté funcionado en el juego. Y si no, lo que pasa es que tienes que especificar en las opciones de control del juego que quieres controlar los aviones mediante el joystick. Ten en cuenta que en la mayoría de los simuladores tienes que especificar cuál es tu joystick.

VELOCIDAD

Toca Race Driver 3

Tras instalar la demo incluida en vuestro DVD, al iniciar el juego sale el mensaje "error archivo D3DX9_26.dll no encontrado". ¿Qué debo hacer para que funcione? ■ **Antonio de Burgos**



Necesitas instalar DirectX9.0c. Tienes el ejecutable dentro del DVD, en la carpeta de Xtras, DirectX. Para cuando no tengas el el DVD a mano, también puedes descargar DirectX en la dirección ***www.microsoft.com/windows/directx/default.aspx***

Si tienes alguna duda, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@micromania.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

TALLER DE JUEGOS

Crea tu mapa Deathmatch (y II)

El Editor de Quake 4

Si en el Taller de Juegos del mes pasado emprendiste la creación de tu primer mapa de «Quake 4», estás sólo a unos pasos de verlo por fin terminado. Síguenos, de nuevo, este mes y podrás culminarlo con todo detalle, probarlo y darlo a conocer. ¡Es el momento de hacer algo grande!

Infomanía

en el DVD Micromanía

- NOMBRE DEL EDITOR: Quake 4 Level Editor
- IDIOMA: Inglés
- ESTUDIO: id Software y Raven Software
- BASADO EN EL JUEGO: Quake 4
- DISTRIBUIDOR: Activision
- POSIBILIDADES DE CREACIÓN DEL EDITOR: Creación de mapas en modo individual y multijugador.
- FACILIDAD DE APRENDIZAJE:
- CONOCIMIENTOS PREVIOS: Apto para principiantes y expertos.
- EN EL DVD: jumpads y pushpads.map y mapa compilado micromania1.pk4
- DISPONIBILIDAD DEL EDITOR: Forma parte del propio juego.
- MÁS INFORMACIÓN: Páginas oficiales de Quake 4: quake4.ravengames.com de Raven Software y www.idsoftware.com de id Software desde donde se pueden descargar actualizaciones, el SDK, y acceder a foros de edición.



INTEGRADO CON EL JUEGO

Sólo hay que dominar unos cuantos conceptos básicos y herramientas del editor para dar por concluido tu primer escenario.

Después de tomar contacto con el editor de «Quake 4» y planificar la estructura de un mapa Deathmatch, has creado las plataformas sobre las que se desarrollarán los combates entre los jugadores. Sabes dónde van a situarse los elementos más importantes del mapa, gracias al esquema que dibujaste. Sin embargo, el mapa que tienes entre manos es aún bastante injugable y tosco.

Por suerte, a nuestra ayuda viene el genial Yves "Evillair" Alaire, uno de los más prestigiosos artistas en lo que refiere a creación de texturas en la actualidad. Pone en nuestras manos un fantástico pack de texturas, de aspecto retro, que nos recuerda enormemente al mundo del Quake original. Para completar el tema de las texturas, te enseñaremos cómo crear una "Skybox", una enorme caja que representa el universo exterior, que ofrece unas vistas y un aspecto sobrecogedores.

ESFUERZO RECOMPENSADO

También este mes podrás conocer el proceso que hay que llevar a cabo para dar la iluminación a tu mapa, que es uno de los elementos más característicos e impresionantes de la tecnología de «Doom III» y, por tanto, de su versión para «Quake 4». Sólo con un cuidadoso posicionamiento de las fuentes de luz se consigue generar una ambientación convincente. Y también, como no querrás moverte por tu escenario con las manos vacías, descubrirás cómo introducir todo tipo de entidades: desde pequeñas y casi inofensivas "healths", hasta el poderoso "Quad" tan característico de lBa saga, pasando por los tipos de armas y armaduras.

Si ya estás deseando concluir tu mapa para poder dejar boquiabiertos a tus amigos en los combates online espectaculares, manos a la obra. ¡Lánzate de lleno al editor y rubrica un mapa que marque época! ■ D.M.G

Con el editor, las herramientas de que dispones y los consejos de este taller de juegos tu mapa estará listo en poco tiempo

PASO A PASO
CREA TU PROPIO MAPA PARA QUAKE 4 (Y II)

PASO 1:
LAS TEXTURAS

El aspecto visual de tu mapa es aún muy simple, pero ahora podrás revestirlo con el pack de texturas creadas por el genial Yves "Evillair" Allaire, uno de los artesanos de las texturas más reconocidos en todo el mundo.

Para empezar, selecciona todas las brochas, ya que vas a aplicarles una textura imprescindible llamada **Caulk**. Ésta indica a «Quake 4» las áreas del juego que no necesitan ser dibujadas, lo que mejora su rendimiento. Si quieres seleccionar grandes zonas del mapa dibuja un rectángulo hasta que todas las brochas del mapa estén incluidas en su interior. Pulsa sobre [Complete Tall] y quedarán todas seleccionadas.



Ahora, haz clic sobre la tecla [M] o pulsa sobre la pestaña [Media] de tu consola: con ello tendrás acceso a las carpetas que contienen todas las texturas de «Quake 4». Pulsando sobre los signos [+], abre el directorio [Textures] y haz doble clic sobre la carpeta [Common]: todas las texturas correspondientes a esta sección serán cargadas en el editor.

Ahora haz clic en la pestaña [Textures] de la consola y sobre [Caulk]. Todas las superficies, (visibles o no) serán revestidas por la textura **Caulk**.

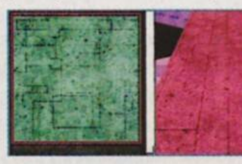


No te preocupes por el aspecto que acaba de adoptar tu mapa: ¡este no es el resultado final! A continuación, guarda el mapa en el lugar correcto. Ve al menú [File] y haz clic sobre [Save as]. Busca el directorio donde tienes guardado «Quake 4», entra en la carpeta **Q4base** y crea una nueva carpeta llamada **maps**. Dentro de la ella, crea una nueva carpeta llamada **mp**. Ya puedes darle nombre a tu mapa, (**Micromania1**, por ejemplo) y guardarlo dentro del directorio **mp**.

En *www.evillair.net/download.php* puedes descargar el pack de texturas del artista Evillair, llamado **eX_textures.zip**. Aunque el archivo también lo tienes en nuestro DVD de este número. Cierra el editor, descomprime el pack en el disco duro, selecciona las carpetas **textures** y **materials** y cópialas dentro del directorio **Q4Base**. Vuelve a abrir el editor. ¡Ahora ya tienes acceso a un nuevo set de texturas! Abre de nuevo tu mapa, haz clic sobre [media] en la consola, y busca la carpeta [eX]. Haz doble clic sobre ella para cargar las texturas del pack.

Para aplicar texturas a superficies determinadas del mapa, deberás hacerlo en la vista **3D (CAM)**, usando las teclas: [arriba] y [abajo] para ir hacia delante y hacia atrás; [izquierda] y [derecha] para rotar; [D] y [C] para subir o bajar; y [A] y [Z] para enfocar la cámara hacia arriba y hacia abajo.

Una vez te hayas acostumbrado a navegar por la vista 3D, haz clic sobre una superficie con el botón izquierdo del ratón y [Ctrl+Shift]. Verás que se ilumina. Selecciona ahora la textura que desees y se aplicará sobre la superficie.



Comienza por asignar una textura a todas las superficies. Si quieres seleccionar varias para una misma textura, haz clic con el ratón y pulsa [Ctrl+Shift+Alt]. Pulsa [Esc] para deseleccionar. La textura **ex_cretefloor_01" y "ex_cretefloor_01b**, que se encuentran al final de la lista, es ideal para el suelo.



Ahora repite el proceso con todos los techos y laterales, de manera que no quede ni una sola textura Caulk visible. De momento, para mantener las cosas simples, usaremos una textura neutra como **ex_cretebase_03_dark** para asignarla a los laterales y a los techos.



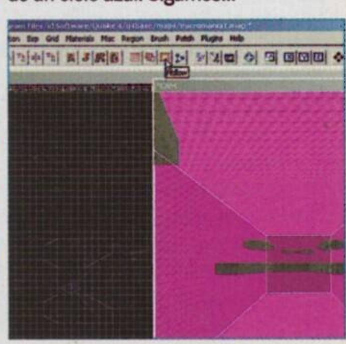
PASO 2:
LA SKYBOX

Para que un mapa pueda ser jugado, debe estar completamente "cerrado". Si intentáramos compilar un mapa que no sin haberlo sellado, el editor nos daría un mensaje de error. La manera más simple de sellar todas nuestras brochas es creando una **skybox**, (La caja de cielo).

Para ello, crea una enorme brocha alrededor de todos los componentes del mapa. Comprueba en todas las vistas posibles (cenital, lateral y frontal), usando la teclas [Ctrl. + Tab.] que no te dejas nada... Además, deberás dejar algo de espacio entre la **skybox** y el resto de tus plataformas, especialmente profundidad. Cada vez que un jugador salte o se precipite al vacío debería tardar unos segundos en golpearse con la skybox. Aún con la brocha seleccionada, aplica la textura **Caulk**.

Pulsa sobre el botón [hollow] y se creará una enorme caja alrededor de todas las plataformas de nuestro mapa.

Como puedes comprobar en la ventana [CAM], las seis caras interiores de la skybox están recubiertas por la textura **Caulk** y por lo tanto deberemos cambiarla por otra más adecuada. Pulsa la tecla [M] y navega hasta llegar al directorio, **skies** donde se encuentran los diferentes "cielos" o "fondos" que puedes usar en el mapa. Haz doble clic sobre el "cielo" que desees. En nuestro caso, te recomendamos **skies/act_2** que te ofrece un impresionante fondo para tu mapa. Verás como el interior de la caja de un color púrpura se vuelve azul repentinamente. ¡Ya tienes tu skybox, simulando el entorno exterior de un cielo azul! Sigamos...





▲ En el DVD de este mes puedes encontrar una versión finalizada del mapa Micromania1, con algunos modelos extras, otras entidades y detalles decorativos que mejoran su aspecto visual.

LA DISTRIBUCIÓN DE TUS MAPAS

CUANDO HAYAS COMPLETADO ESTE PASO A PASO, JUNTO CON EL EDITOR tendrás un archivo .pk4. Para darlo a conocer puedes dirigirte a páginas especializadas en la distribución de mods, mapas y otras creaciones.



LA PÁGINA POR EXCELENCIA es la de Fileplanet que, de modo totalmente gratuito, te permitirá no sólo "colgar" tu mapa en Internet, sino también lo clasificará de manera que cualquier jugador interesado en nuevos mapas para «Quake 4» tenga acceso a él.

También deberás asegurarte de que colaboras con foros de edición y de juego relacionados con «Quake 4» ya que los buenos jugadores tenderán a bajarse mapas de miembros conocidos (y activos) de la comunidad. Algunas de las comunidades más destacadas son las de Planetquake y Doom3DWorld, cuyos foros se mantienen siempre a la última en lo que se refiere al desarrollo de mapas basados en el motor de «Doom 3».

MÁS INFORMACIÓN EN:
www.fileplanet.com, www.planetquake.com y www.doom3world.org



▲ No olvides comprobar que todo está en su sitio... Seguramente tengas que realizar algún retoque y además quieras seguir perfeccionando tu mapa con más plataformas o armas.



▲ Una vez completado el mapa debes crear un documento de texto, ".def", para asignarlo al modo multijugador. Si no, el juego irá muy lento en una partida de deathmatch.

PASO 3:
AÑADIR ENTIDADES

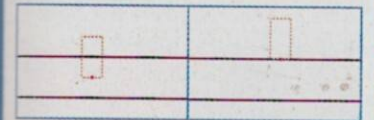
Antes de proseguir, es necesario introducir algunas entidades básicas:

- Una **info_player_start**, que es la entidad que indica a «Quake 4» la posición exacta donde un jugador comenzaría a jugar.
- Varias **info_player_deathmatch**, que son los diferentes puntos de partida para los jugadores en una partida Deathmatch.
- Varias **light** o "luces", básicas si quieres ver algo cuando comiences a jugar.

Además de estas entidades básicas, hay decenas de otras entidades que vamos a añadir, desde armas, munición e ítems como el "Quad", hasta "Jump Pads" y "Push Pads" –o saltadores– que facilitarán el acceso a las varias plataformas del mapa.

Ve a la vista cenital, navega hasta una de las plataformas centrales del mapa y haz clic sobre ella con el **[Botón derecho del ratón]**. No te dejes asustar por el enorme listado de opciones y entidades que aparecen, todas ellas están clasificadas de una manera lógica e intuitiva. Ve al menú **info > info_player_start** y haz clic sobre él con el **[botón izquierdo del ratón]**: un pequeño **recuadro rojo** aparecerá en medio de tu plataforma.

Aunque te pueda parecer que la entidad se halla en un lugar perfecto para comenzar la partida, como sólo te has fijado en la vista cenital, podría ser que hubieses situado **info_player_start** en una brocha.



Para asegurarte de que cuando comiences a jugar en el mapa puedas comenzar a moverte sin obstáculos, deberás modificar la posición de la entidad en su vista lateral y frontal. Para ello, usa **[ctrl. + tab.]** y cambia de vista.

Selecciona la entidad arrastra el cursor hasta que **[info_player_start]** se encuentre justo encima de la plataforma. Esta acción es muy importante y deberás realizarla con todas las entidades (armas, munición, etc.).

A continuación, crea los puntos de partida, **info_player_deathmatch** para el resto de jugadores, repartidos por las diferentes plataformas del mapa. No hay un número exacto de **info_player_deathmatch**, pero es recomendable añadir un mínimo de ocho, de manera que el mapa se pueda acomodar a partidas con muchos jugadores.

De nuevo en la vista cenital, haz clic sobre una plataforma con el **[botón derecho del ratón]**, y ve a **info > info_player_deathmatch**. Usando las vistas frontal y lateral, asegúrate de que la entidad no se halla en el interior o por debajo de las brochas, sino justo encima de ellas. Repite la operación un mínimo de 8 veces. Como puedes comprobar (**figuras 1 y 2**) debes añadir un **info_player_start**, de color rojo, y ocho **info_player_deathmatch**, que verás en magenta, (**azul en las figuras 1 y 2**).

Otras entidades básicas para poder jugar son los focos que añaden luz, **light**. De momento, limítate a añadir grandes focos de luz simples en zonas obvias del mapa, aunque más adelante puedes añadir luces más pequeñas para conseguir acabados más detallados y crear atmósfera.

Para ello –y de nuevo en la vista cenital– pulsa con el **[botón derecho del ratón]** y selecciona **[light]** de la lista de entidades: aparecerá un pequeño **cuadrado rojo**, rodeado de un **recuadro magenta** más grande. El cuadro rojo representa el origen de la luz, mientras que el recuadro magenta representa las dimensiones del foco.

Como lo que de momento nos interesa es crear enormes focos de luz que iluminen nuestra escena, intentaremos que las dimensiones del foco sean muy grandes. Fíjate en su colocación (**figuras 1 y 2**).

Asegúrate de que las luces se hallan unos recuadros por encima de las plataformas (usando las vistas frontal y lateral), y repite la operación hasta que te parezca todas las plataformas se hallan correctamente iluminadas, (**figura 2**).

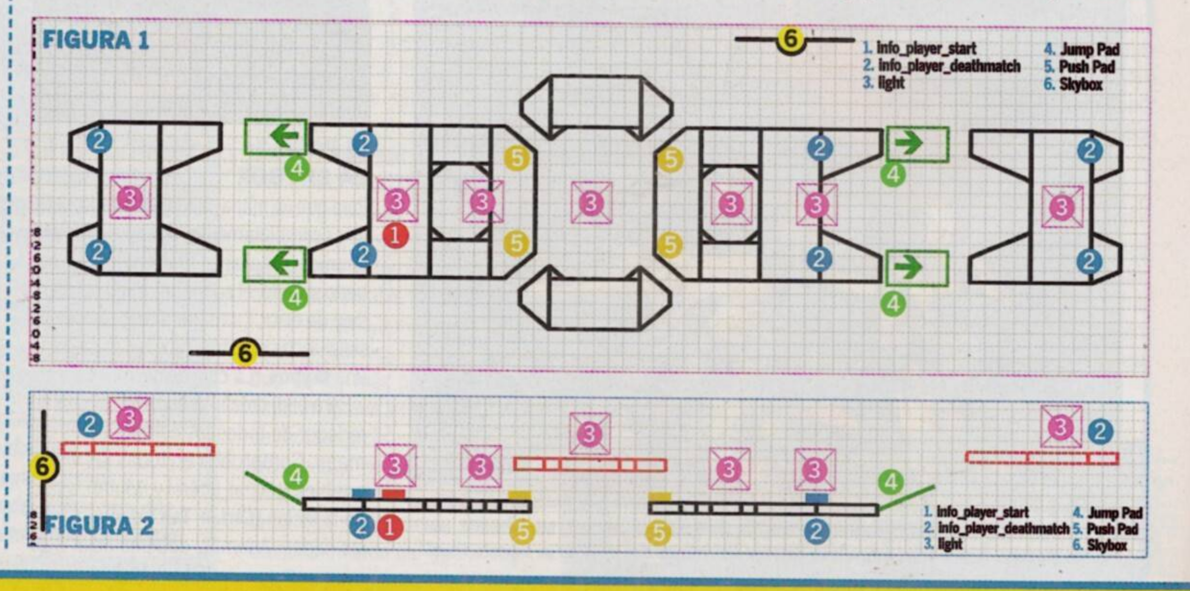
PASO 4:
ENTIDADES INTERACTIVAS

Aunque tu mapa ya está en disposición de ser probado, deberías añadir más entidades para darle más juego.

Comienza por incluir armas. Distribuye las armas por el mapa de la misma manera que lo has hecho con **info_player_start** e **info_player_deathmatch**, asegurándote de que no se solapan con una brocha. Puedes encontrar el listado de armamento de un clic con el **[botón derecho]** del ratón y yendo a **pickup > weapon**, (**figura 1**).

Algunas armas tienen una versión para un jugador y otra para Multijugador: como tu mapa será Deathmatch, si quieres usar el **lanzacohetes o la ametralladora**, debes seleccionar la versión con la etiqueta **_mp** o "Multiplayer". En la sección **pickup** también puedes acceder a la munición (**ammo**), a los **Powerups** (Quad, Megahealth, etc...) y a varios ítems, como las armadura o los potenciadores de salud.

A diferencia de **«Quake 3 Arena»**, los **Jump Pads** de **«Quake 4»** son algo más complejos. Incluyen modelos y efectos es-



peciales. Para facilitarte las cosas, hemos añadido en el DVD de este mes unos **Jump Pads** ya creados, que podrás modificar a tu gusto. Comienza por añadir Jump Pads en los puntos que fueron establecidos al diseñar el mapa, en el "Paso a Paso" del número anterior.



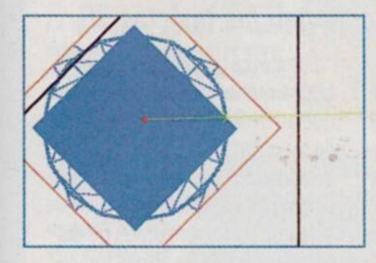
Los dos elementos básicos de un Jump Pad son un **func_pad**, que es el punto exacto donde el jugador comenzará el salto y un **target_null** asociado al **func_pad**, que es el punto hacia el cual el jugador será proyectado una vez pase por encima. Verás una línea amarilla que une las dos entidades, que es la que seguirá más o menos el jugador en pleno salto.

La malla que se encuentra dentro del **func_pad** es el modelo del Jump Pad, la representación visible del mismo:

Finalmente, puedes añadir dos entidades secundarias que mejoran el aspecto visual del "Jump Pad": un **func_fx** que producirá un efecto especial cuando el jugador realice un salto y una pequeña luz rojiza.

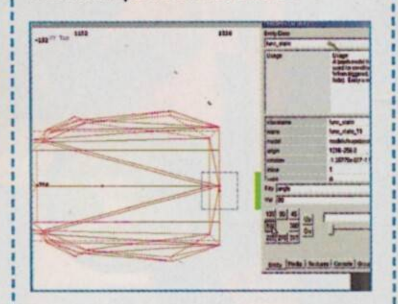
Para colocar de manera correcta el Jump Pad en tu nivel, deberás comenzar por situar la base (incluyendo **func_pad**, el modelo y el **func_fx**) justo por encima de tu plataforma. El uso de las tres vistas (cenital, frontal y lateral) es imprescindible para ello.

La situación del **target_null** es algo más compleja, ya que ésta entidad indica la posición y altura máxima hacia la cual el jugador será proyectado. Si no se pone a la suficiente altura, el jugador no llegará nunca a la plataforma superior, pero si se pone a demasiada altura, ¡el jugador se "romperá la crisma" con la **skybox**! La única manera de conseguir buenos resultados es probando el mapa y tantear su posición hasta que se pueda acceder a otras plataformas de la manera más suave posible. La siguiente imagen muestra el Jump Pad desde una vista cenital:



El proceso para añadir "Push Pads" es casi idéntico, aunque al no ser redondeados como los "Jump Pads", sino alargados, la cuestión es que deben orientarse en la dirección correcta. Para crearlo usa la pestaña **[Entity]** de la consola. A diferencia de las brochas, las **entidades no deben rotarse con los botones de rotación**.

Selecciona el modelo del **Push Pad**, y pulsa sobre la pestaña **[Entity]**: en la parte inferior izquierda de la misma puedes encontrar nueve botones con diferentes ángulos: haz clic sobre ellos hasta que tu **Push Pad** quede bien orientado.



PASO 5: COMPILAR Y JUGAR

Sólo te queda un paso ya: compilar el mapa. Para ello ve al menú **Bsp** y selecciona **[bsp]**. La consola comenzará a mostrar todos los pasos de la compilación. Si todo ha ido bien, al completarse la compilación no habrá mensajes de error en la pantalla. ¡Ahora hay que probarlo!

Cierra el editor, abre «Quake 4» y una vez te encuentres en la pantalla principal del juego, abre la consola del juego con la combinación de teclas **[Ctrl. + Alt. + º]**. Ahora escribe: **map mp/micromania1**, y pulsa **[Enter]**. Si ha ido bien, ¡en unos segundos estarás en medio de tu mapa!

Lo primero que notarás es una cierta lentitud con la que te mueves por el mapa: ¿cómo es posible que tu marine parezca tener plomo en las botas? La razón es que has entrado en tu mapa en modo para un solo jugador. Para poder jugar en modo Multijugador, deberás crear un documento en formato de texto llamado **micromania1.def**, y guardarlo en la carpeta **def** dentro del directorio **q4base** de **«Quake 4»**. Para facilitarte las cosas, hemos implementado el archivo en el mapa de nuestro en el DVD de este mes.

Una vez añadido **micromania1.def**, vuelve a entrar en «Quake 4», ve a la sección **Multijugador**, y en la lista de mapas ha de estar **Micromania1**.



Antes de lanzar el servidor tienes que realizar un pequeño cambio en las **Opciones Avanzadas** del mismo: debes indicar a «Quake 4» que no quieres **[Pure Server]**.

Ahora, ya puedes lanzar el mapa. ¡¡Felicidades, has creado un mapa de **«Quake 4»**!! para Deathmatch. ¿Te atreves con más? ■



▲ **La disposición de elementos como los saltadores o Jump pads es crucial. Además el editor permite añadir llamativos efectos especiales para hacer más espectacular el juego.**

CÓMO CREAR EL PACK



UNA VEZ HAS FINALIZADO TU MAPA, para hacerlo llegar a la comunidad puedes comenzar creando el pack con todos los elementos básicos, y después subirlo a un servidor para que esté a disposición de los jugadores.

EL SISTEMA UTILIZADO PARA DISTRIBUIR tanto los mapas como cualquier mod es a través de ficheros comprimidos de tipo "zip". Si vas a la carpeta q4base de «Quake 4», podrás comprobar como ésta contiene unos cuantos ficheros con la extensión .pk4, que no son más que ficheros .zip con la extensión modificada. En el DVD de este mes podrás encontrar un ejemplo de fichero .pk4, llamado "micromania1.pk4" que contiene todos los elementos necesarios para jugar con el mapa que hemos desarrollado.

SI QUIERES CREAR TU PROPIO .PK4, ve a la carpeta q4base, y selecciona las siguientes carpetas: map, textures, materials y def. Para evitar "packs" demasiado grandes, deberás asegurarte de que en la carpeta textures sólo se hallan las texturas que emplea tu escenario.

UNA VEZ SELECCIONADAS LAS CARPETAS, haz con el botón derecho del ratón y del menú emergente selecciona la opción "enviar a > Fichero Comprimido". Una vez hecho esto aparecerá en pantalla un nuevo fichero [.zip]. Lo único que debes hacer ahora es cambiar su nombre al nombre de tu mapa (en nuestro caso, micromania1), y la extensión a .pk4: ¡Ahora ya puedes distribuir tu mapa con un solo fichero!

1997 LA REVOLUCIÓN GRÁFICA



Con el paso de los años, el PC se ha ido convirtiendo en una potente máquina de juegos que verá evolucionar sus componentes a un ritmo vertiginoso: llegan las tarjetas 3D.

A medida que los jugadores se vuelven más exigentes la obsesión por ofrecerles más y mejores juegos se extiende al ámbito del hardware, dando lugar a una vertiginosa carrera cuyo pistoletazo de salida se dio en 1.997. Aquel año se presentaron los míticos chips gráficos 3Dfx, el Pentium II y la extensión MMX, los CDs regrabables, las primeras unidades DVD-ROM y los módems a 56 Kbps.

El software también pasa por una buena racha, con buenos juegos que además tienen la rara virtud de ser originales. «MDK», de Shiny, asombró por su particular sentido del humor –¡los alienígenas te enseñaban su trasero antes de disparar!– y el uso de armas tan curiosas como la bomba más interesante del mundo. «Creatures» era un simulador de vida artificial, precursor de «Los Sims»; en «Theme Hospital», de Bullfrog, tenías que

Juegos inolvidables



¿Nos gusta ser malos?

DUNGEON KEEPER Y CARMAGEDDON

Con el paso de los años los videojuegos exploran nuevas ideas. Y así, de pronto, parecieron caer en la cuenta de que ser malvado podía ser muy divertido...

DUNGEON KEEPER

1.997 · Bullfrog · PC

CASI TODOS LOS JUEGOS DEL GRAN PETER MOLYNEUX SURGEN DE UNA LUCHA CASI FILOSÓFICA entre el bien y el mal: «Populous», «Magic Carpet», o la más reciente serie «Black & White». A veces, en esa lucha vence el lado oscuro, como en «Dungeon Keeper»: un juego de estrategia en el que encarnábamos al Amo del Calabozo. Debías construir los aposentos para acomodar a monstruos y dragones... Pero sobre todo, preparar trampas para recibir a los héroes que querían robarte el tesoro escondido en tus dominios. Tras este juego Molyneux vendió Bullfrog a E.A. y fundó Lionhead.


Dungeon Keeper



Carmageddon

CARMAGEDDON

1.997 · SCi · PC, consolas de 32 bit, Nintendo 64, GameBoy

EN «CARMAGEDDON» TOMABAS EL PAPEL DE UN PILOTO QUE PARTICIPABA EN UNA CRUEL CARRERA. Para ganar, bastaba con acabar con el resto de participantes. Atropellando a todos los transeúntes que se cruzaban en tu camino podías ganar dinero para arreglar el coche, o mejorarlo. Su violencia –deliberadamente exagerada y llevada al esperpento– causó una gran polémica y, sin embargo, abrió las puertas al desarrollo de otros títulos más sangrientos que presentaban la violencia de forma más real y explícita, al igual que sucedía ya en otros medios, como el cine o la televisión. ■

CURIOSIDADES



WebTV era un aparato que se conectaba a la línea de teléfono y al televisor y permitía navegar por Internet y recibir e-mails. Fue uno de los primeros intentos de llevar la conexión online fuera del PC.

Virgin invirtió 1.000 millones de pesetas (6 millones de euros) para crear la aventura «Toonstruck», protagonizada por Christopher Lloyd, el científico loco de "Regreso al Futuro". Fue un fracaso, pese a ser un gran juego.





Los emuladores habían dejado de ser programas inofensivos que recreaban máquinas extinguidas, y ya emulaban consolas en venta como GameBoy o MegaDrive. Muchos de ellos fueron acusados de piratería pura y dura.

Net Yaroze era una versión especial de PlayStation que podía conectarse a un PC para programar juegos en C. Fue usada tanto por profesionales como por aficionados a los juegos.



Las máquinas

NINTENDO 64

A la sombra de Miyamoto

Presentada con casi dos años de retraso en Europa, Nintendo 64 se convirtió en la consola más avanzada del momento, la primera de 64 bit.

EQUIPADA con una CPU R4300 a 93,75 MHz, 7 CPUs de apoyo, resolución de 256x224 hasta 640x480 en modo entrelazado, 16,8 millones de colores, 4,5 MB de RAM y 64 canales FM de sonido, era capaz de mover 600.000 polígonos por segundo. Pero el retraso en Occidente, la limitación de sus cartuchos de 64 Megas, que no podían competir con los 650 Megas del CD, y sus juegos enfocados a los más jóvenes, limitaron su mercado.





EN EL CATÁLOGO de Nintendo 64 destaca un puñado de obras maestras. Con la consola se estrenó el genial «Super Mario 64» –el primero de Mario en 3D– en el que debías localizar las 120 estrellas que te permitirían liberar a la princesa Peach. También destacaron «Mario Kart 64», un adictivo juego de carreras que ayudó a vender miles de consolas, y «Turok 64», en el que te convertías en un cazador de dinosaurios.

COMPAÑÍAS LEGENDARIAS

BLIZZARD

Abriendo nuevos caminos

Comenzaron haciendo modestos arcades, pero pronto exploraron la estrategia y el rol, revolucionando todos los géneros que tocaban.

▶ **EN 1990,** Allen Adham y Michael Morhaime fundaron Silicon & Synapse, sobreviviendo con arcades de encargo para compañías como Interplay: «The Lost Vikings» (1.993), «Rock'n Roll Racing» (1.994), o «The Death & Return of Superman» (1.995).

▶ **EN 1.994** pasaron a llamarse Blizzard y presentaron «Warcraft», juego que revolucionó la estrategia en tiempo real. En 1.997 llegó a España –con mucho retraso– «Warcraft II», con más variedad táctica. Este año también se presentó «Diablo», que revolucionó el rol al eliminar los conceptos más complicados y añadir grandes dosis de acción.

▶ **LA LISTA DE OBRAS MAESTRAS** es casi idéntica al total de los juegos que completan el catálogo de Blizzard. «Starcraft» (1.998) sorprendió al incluir ejércitos muy diferentes que exigían cambiar las estrategias. «Diablo II» (2.000) se convirtió en uno de los juegos más jugados en Internet, gracias a los servidores gratuitos Battle.net. «Warcraft III» (2.002) mezcló rol con estrategia y «World of Warcraft» (2.004) ha convertido al rol online en un género masivo.


The Lost Vikings


Warcraft III


World of Warcraft

Retromanía

¿Sabías que...



...«Formula 1», de Psygnosis y «Shadows of the Empire», de LucasArts fueron los primeros juegos que requerían una tarjeta gráfica 3D para funcionar?

►► luchar... contra las enfermedades; «Total Annihilation», de Cavedog, estrategia futurista cuya mayor novedad eran las unidades en 3D; y «Magic: El Encuentro», de Microprose, la versión PC del juego de cartas que arrasaba en todo el mundo.



► Theme Hospital

MÍNIMO RIESGO

En el otro extremo tenemos las continuaciones de éxitos estuvieron a la altura, como «Privateer 2», de Origin, un simulador espacial; «Ecstatica 2», de Psygnosis, aventura de acción realizada con elipsoides; «Heroes of Might & Magic II», un clásico de la estrategia por turnos; «Quake II», la nueva revolución gráfica; «Tomb Raider II», de Core Design; «Hexen II», de Raven, acción con toques de rol; y «Lands of Lore II», de Westwood Studios, un sensacional juego de rol en primera persona. «PC Fútbol 6.0», de Dinamic, se convierte en un superventas gracias a su detallado mánager y la inclusión de todos los goles de la Liga, en formato de vídeo MPEG.

Las aventuras gráficas intentan evolucionar renegando de los gráficos en 3D pero convirtiéndose en películas de dibujos interactivas,



► Quake II

con clásicos como «Mundodisco 2», de Psygnosis, basado en la famosa saga de libros; «The Curse of Monkey Island», de LucasArts; «Broken Sword II», de Revolution, centrada en las leyendas mayas; «Leisure Larry VII», de Sierra, con el ligón Larry de vacaciones en un crucero; «The Last Express», ambientada en un tren; y la aventura española «Hollywood Monsters», de Péndulo Studios, en la que los monstruos del cine eran "personas" de carne y hueso.

JUEGOS ACELERADOS

El éxito de las tarjetas gráficas 3D consigue que casi todos los juegos de acción y velocidad incluyan una opción para lo que entonces se llamaba "acelerar" los gráficos, aplicar filtros que suavizaban las texturas y mejoraban los movimientos. Algunos de los mejores títulos que soportaron la aceleración 3D fueron «POD», de Ubi, y «MotoRacer», de Delphine, dos excelentes arcades de coches y motos; «Outlaws», de LucasArts, un arcade del Oeste en primera persona; «Formula 1 Racing Simulator», de Ubi, un genial simulador; y dos juegos de Star Wars que dejaron huella: el simulador espacial «X-Wing vs. Tie Fighter», que al fin nos permitía combatir en Internet pilotando las naves de las pelis y «Jedi Knight», en donde podíamos convertirnos en Jedi.



► The Curse of Monkey Island

LAS CONSOLAS

Tras su enorme éxito, las consolas de 32 bit se concentraron en apuestas comercialmente más seguras y continuaciones. «Tekken 2», de Namco, y «V-Rally» destacaron en PlayStation, mientras que en Saturn reinaban los títulos de Sega, como «Virtua Fighter 2», que también se convirtió al PC, y la conversión de «Tomb Raider». Por encima de todos arrasó «Final Fantasy VII», de Square, un juego de rol con una estupenda historia, personajes carismáticos y espectaculares combates. ■ J.A.P.

El Retro-TOP

PC Y CONSOLAS, DE LA MANO

1.997 · Lo mejor de cada máquina

Con una calidad técnica similar, –aunque los PCs disponían de mayor resolución, texturas más detalladas y más memoria– todas las máquinas nos dejaron grandes juegos que, además, servían para marcar las diferencias entre unas y otras plataformas. Algunos juegos se convirtieron en símbolos de lo mejor de la máquina para la que fueron diseñados: la jugabilidad sublime de Nintendo 64, con «Super Mario 64»; el carisma y la espectacularidad de PlayStation, con «Final Fantasy VII»; y la profundidad del PC, con cualquiera de los clásicos de Blizzard.



▲ SUPER MARIO 64. NINTENDO 64, NINTENDO DS, para muchos es el mejor plataformas de la historia.

Antes... y ahora

BLADE RUNNER VS PETER JACKSON'S KING KONG

Westwood Studios · 1.997 · PC



LAS CONVERSIONES DE PELÍCULA DE HACE UNA DÉCADA, al igual que ahora, buscaban ampliar el filme añadiendo nuevas situaciones, y tramas paralelas. Sin embargo, antes rara vez contaban con la colaboración de los cineastas o la productora de la película original.

«Blade Runner» era un juego que nadie esperaba: una aventura gráfica con una ambientación nunca vista, clonada del filme, y distintas tramas y desenlaces diferentes. Un juego considerado de culto, al mismo nivel que la película.

¿QUÉ LE FALTABA?
Las animaciones de los protagonistas eran simples y te sentías demasiado dirigido por el guión.

Ubi Soft · 2.005 · PC, Xbox 360, PS2, Xbox, Gamecube, PSP, Nintendo DS.

MUCHOS DIRECTORES DE CINE ACTUALES SON FANS DE LOS VIDEOJUEGOS y están interesados en que las conversiones de sus películas sean lo más fieles posibles. En el caso de «King Kong» el propio Peter Jackson ha aportado ideas al desarrollo y ha facilitado el trabajo de Ubi Soft ofreciendo bocetos de personajes y escenarios, librerías de sonidos, etc. El resultado es un genial juego de acción en primera persona lleno de emoción, peligros y situaciones espectaculares.



¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
Que ya no se estrenen películas tan emblemáticas como "Blade Runner" o "Indiana Jones"...

Hechos para recordar...

LA GRAN RED PIDE PASO

DESDE SU ESTRENO EN LOS HOGARES, Internet irá poco a poco tomando protagonismo en los hábitos de los jugadores, hasta convertirse en el principal medio para obtener información o divertirse. En 1997 se utilizaba, principalmente, para poner en contacto a jugadores, que solían reunirse en convenciones y quedadas. También recogemos algunas mejoras en el hardware, que no dejará de superarse a sí mismo, año tras año.



▲ "FLOOPS", fue una de las primeras series de animación que se retransmitía por Internet, dos veces por semana, utilizando la tecnología de generación gráfica en 3D VRML 2.0.



Clásicos en todas las plataformas



▲ FINAL FANTASY VII. PLAYSTATION, PC. Convirtió el rol para consolas en superventas y creó todo un icono social.



▲ DIABLO. PC, PLAYSTATION. Dio lugar a un nuevo subgénero y puso de moda el rol en Internet.



▲ WARCRAFT II. PC. Sorprendió por sus vistosos gráficos en alta resolución y su adictivo desarrollo.

La nueva moda

EL FÚTBOL, EN PORTADA

Los derechos de las televisiones privadas y la polémica Ley Bossman provocó una auténtica revolución en el fútbol español, que también repercutió en los videojuegos del momento.

» **EN 1.996** los futbolistas comunitarios se ganaron el derecho de jugar en cualquier equipo de la Unión Europea. Esto, unido a la avalancha de millones provenientes de las televisiones privadas, trajo a la Liga Española a los mejores futbolistas y entrenadores del mundo, que aparecieron en las portadas de los videojuegos.

» **NO ES UN FENÓMENO NUEVO:** «Emilio Butragueño Fútbol», de Topo (1.988), y «Michel Fútbol Master», de Dinamic (1.989), vendieron cientos de miles de copias en su momento. En 1.997 triunfaron el popular exjugador Michael Robinson («PC Fútbol 6.0»), el entrenador del Barça, Bobby Robson («FIFA Soccer Manager»), y Raúl («FIFA 98: Rumbo al Mundial»).

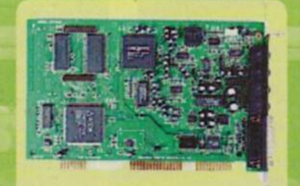
» **OTROS NO TUVIERON TANTO ÉXITO:** «Kiko World Fútbol 98» y «Fútbol Pro 97-98», con la imagen del popular presentador Matías Prats, pasaron desapercibidos al no aportar nada nuevo.



▲ LAS SERIES de juegos fútbol han vinculado a sí mismas a las figuras más célebres. Caras conocidas para vender juegos.



▲ TENÍAN LUGAR ENCUENTROS PARA VOLAR entre los fans de los simuladores de vuelo. Nuestros corresponsales "Mad Max" y "Sharky" acudieron a la European Net Meet 4.0 en Guilford, Inglaterra.



▲ EL SONIDO NO QUIERE QUEDARSE ATRÁS y Soundblaster da un paso más con el modelo AWE 64, equipado con sonido por tabla de ondas, más real, y memoria dedicada.



▲ EN 1.997 SE ESTRENÓ LA EDICIÓN ESPECIAL DE "STAR WARS" con nuevas escenas y en el nº 24 de la Tercera Época incluimos un CD con vídeos de la saga y una entrevista a George Lucas.



▲ EN 1.997 APARECIERON LOS PRIMEROS CDS REGRABABLES o CD-RW. Las unidades lectoras aumentaron la velocidad hasta la escala 24X y 3600 K/sg.

Y ADEMÁS EN... 1997

» ***El hardware de la época***, tenía como objetivo mejorar la experiencia multimedia. Para ello, la extensión MMX incluía 57 nuevas instrucciones en código máquina ideadas para mejorar la calidad gráfica y de sonido. También se presentó el Pentium II.

» ***EA Sports se convierte en el sello deportivo más popular*** del mundo, situación que se mantiene en nuestros días. Títulos como «NHL 98», «NBA 98» o «FIFA 98» incluían, por primera vez los rostros modelados a partir de los jugadores reales más famosos.



» ***3Dfx inicia su dominio*** dentro del ámbito del hardware de gráficos 3D con su primer chip Voodoo, incluido en tarjetas como la Diamond Monster 3D o Maxi Gamer 3Dfx. No tendrá un rival hasta la llegada de los chips gráficos TNT2 de Nvidia.



Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.



Sapphire Radeon X1900 XTX

Salta a la realidad virtual

TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA • **Precio: 699 € (orientativo)** • **Más info.: Sapphire** • **www.sapphiretech.com**

Si quieres estar a la última en aceleración 3D aquí tienes una tarjeta gráfica con el procesador Radeon X1900, recién salido del horno de los laboratorios de ATI y que va más allá de ser una simple evolución respecto a la tecnología que le precede.

Con el nuevo núcleo R580, el procesador X1900 cuenta con 48 canales para procesar sombreados de píxeles, duplicando así los de su principal rival, el GeForce 7800GTX nVidia. Con este despliegue, es capaz de realizar tratamientos mucho más complejos de las texturas para generar gráficos extremadamente realistas. Además, gracias a esta potencia sin precedentes en la generación de píxeles con sombreados, –bajo el soporte del motor "Shader Model 3.0" de DirectX9.0c– en las pruebas de rendimiento con juegos como «F.E.A.R», supera todo lo visto anteriormente.

Este modelo cuenta con la configuración XTX, la más potente. El núcleo funciona a 650 MHz, mientras que los 512 MB de memoria gráfica GDDR3 trabajan a 1,55 GHz. Así, la avanzada arquitectura interna "Ultra-Threading" del X1900, –con multiprocesamiento simultáneo– logra dar un gigantesco paso en la calidad visual del entorno 3D, pues implementa la iluminación de Alto Rango Dinámico (HDR) y aplica filtrados anisotrópicos y antidentados de hasta 16 pases. Y todo ello, manteniendo siempre la fluidez incluso en resoluciones de 1600x1200 píxeles. En suma, vas a alucinar con la deslumbrante definición y calidad visual en los entornos 3D de cualquier título, presente o futuro. Además, soporta la tecnología "CrossFire" para instalar otra tarjeta gráfica y así elevar aún más el impresionante rendimiento de esta revolucionaria aceleradora 3D. ■



▲ Sus dimensiones son tan impresionantes como sus prestaciones, lo más avanzado en aceleración gráfica.

LAS CLAVES

- 48 unidades de sombreados de píxeles.
- Soporte nativo de "Shader Model 3.0".
- 512 MB de memoria gráfica GDDR3.
- Renderizado 3D en alta definición y vídeo en alta definición (HDTV).
- PCI Express 16X con soporte para otra tarjeta.

INTERÉS

ASUS "My Cinema" U3000

No te quedes sin TDT

SINTONIZADOR TDT • **Precio: 83 €** • **Más información: ASUS** • **es.asus.com**

Estamos ante un receptor y decodificador de la tan de moda Televisión Digital Terrestre para disfrutar de los nuevos canales y contenidos, con gran calidad audiovisual en el PC. Se conecta vía USB y lleva una antena que gracias a su exclusivo diseño es capaz de recibir la señal de TDT para así evitarnos las molestias de usar una exterior. Integra un chip sintonizador de Philips y un demodulador DibCom 300P. El software "Power Cinema" permite un uso intuitivo de la TV digital y analógica. Y además realiza otras funciones multimedia como reproducción y grabación en formato DVD, edición de vídeo o reproducción de música. ■



▶ Con el mando a distancia lo tendrás fácil para hacer "zapping" desde tu PC, con acceso a un montón de canales.



LAS CLAVES

- TDT sin necesidad de antena exterior.
- Versatilidad: TDT, TV, DVD y reproductor multimedia.
- Diseño muy compacto.

INTERÉS

Atlantis I-See S173

Míralo... y admíralo

MONITOR TFT • **Precio: A consultar**
Más información: Atlantis • **www.atlantis-land.com**

Un monitor TFT de 17 pulgadas con un diseño estilizado y un acabado en aluminio que le confiere una presencia moderna y elegante. Admite una resolución máxima de 1280x1024 píxeles y hace gala de un excelente tiempo de respuesta de 8 ms, por lo que ni en juegos de velocidad ni durante el fragor de la batallas de los juegos de acción se producirán ralentizaciones en el refresco de imagen. Ofrece una soberbia calidad de imagen gracias a su contraste, nivel de brillo y tratamiento del color. Integra altavoces multimedia y tiene 3 años de garantía. ■



▲ La disposición lateral de los botones aporta el toque de originalidad.

LAS CLAVES

- Tiempo de respuesta de 8 ms.
- Atractivo diseño con carcasa de aluminio.
- Excelente calidad de imagen y soporte de alta resolución.

INTERÉS

Rimax Virtual Vision 4.0 XL

Sumérgete en la acción

➲ Gafas con pantalla LCD ➲ Precio: 249 € ➲ Más información: Rimax ➲ *www.rimax.net*

No es la primera vez que vemos unas gafas con pantalla LCD incorporada y han sido muchos los modelos que no han terminado de convencernos por no ofrecer ni realidad virtual ni una calidad de imagen estable. Pero en esta ocasión nos encontramos ante una **nueva generación** de uno de los mejores modelos, el Virtual Vision de Rimax, que en esta serie 4.0 XL multiplica por cuatro la resolución hasta alcanzar unos impresionantes **922.000 píxeles** que generan una imagen de **gran calidad visual** muy por encima de otros dispositivos en esta gama de precio en cuanto a definición, realismo del color y niveles de brillo y contraste. A destacar que la imagen acepta el **formato panorámico 16/9** por lo que son ideales para los juegos que soportan este modo de imagen así como para ver películas de DVD. Se **conecta fácilmente a la tarjeta gráfica** mediante cable RCA de vídeo y nos ponen justo delante de los ojos una pantalla **equivalente a un monitor LCD de 40 pulgadas.**

Otra ventaja de las gafas Rimax Virtual Vision 4.0 XL es su **reducido peso, sólo 200** gramos y su **perfecta ergonomía**, por lo que no cansa llevarlas puestas durante horas y horas, aparte que es ajusable a cualquier talla. **Incorporan auriculares estéreo** para el sonido y con su **batería recargable de litio** tienen una **autonomía de ocho horas**. En el mando de control por cable encontramos la **regulación de contraste y brillo de la imagen**, así como el **volumen** del sonido. ■



▲ Como si tuvieras un monitor de 40 pulgadas delante, pero sólo pesa 200 gramos, lleva auriculares y se ajusta perfectamente.

LAS CLAVES

- Buena calidad de imagen gracias a la resolución de 922.000 píxeles.
- Formato de pantalla panorámico en 16/9.
- Equivalente a un monitor LCD de 40 pulgadas.
- Comodidad por su diseño y reducido peso.

INTERÉS



▶ Será tu mejor arma en los juegos de acción.

FlexiGlow Cybersnipa Gamepad

A por ellos

➲ DISPOSITIVO DE CONTROL ➲ Precio: 35 €
➲ Más información: Alternate ➲ *www.alternate.es*

Si estás harto ya de dejarte los dedos sobre el teclado, te presentamos la puede ser tu arma definitiva en los **juegos de acción**. Este dispositivo consiste en un **teclado auxiliar** creado por y para los juegos de acción en primera persona, con **teclas de acción** (WASDQE) de **excelente precisión**, siete teclas numéricas para un rápido acceso a cada arma y teclas como barra espaciadora, mayúsculas o "C" remarcadas para las típicas acciones. La **ergonomía es insuperable**, puesto que permite librarse del teclado del PC, sin olvidar que dispone de una **superficie de reposo** en goma de alta calidad que puede plegarse mediante su sistema de bisagra. Dispone de un led que produce una **intensa luz azul** de fondo, ideal para iluminarlo en entornos oscuros, justo como nos gusta a nosotros jugar a «Quake 4» o «F.E.A.R.». ■

LAS CLAVES

- Diseñado para los juegos de acción.
- Teclas de movimiento de gran tamaño.
- Precisión y tacto de pulsación.
- Superficie de reposo.



INTERÉS

Altavoces Altec Lansing GT5051R

¿Tres igual a cinco?

➲ ALTAVOCES MULTICANAL GAMA ALTA ➲ Precio: 119 €
➲ Más información: Altec Lansing Ibérica ➲ *www.alteclansing-iberica.com*

¿Quieres disfrutar del sonido multicanal 5.1 de tus juegos favoritos, pero no tienes donde colocar los altavoces traseros o no te va el engorro de los cables? Pues échale un vistazo a este innovador sistema 3.1 de Altec Lansing, que coloca los **altavoces traseros encima de los frontales** pero girados unos 45 grados para, mediante la tecnología Side-Firing Dipole Surround, refractar el sonido de los canales traseros. El **efecto envolvente logrado es muy realista** y junto al canal central y el subwoofer la **acústica es demoledora** en las películas y los juegos con sonido 3D. ■



▲ Un hito tecnológico; los altavoces traseros están sobre los frontales.

LAS CLAVES

- Convincente sonido 5.1 con emulación de altavoces traseros.
- Magnífica calidad de sonido.
- Conexión auxiliar para auriculares.

INTERÉS

Trust KB-2800 Wireless Pointer Stick Keyboard

Ponle las manos encima

➲ TECLADO INALÁMBRICO ➲ Precio: 48 €
➲ Más información: Trust ➲ *www.trust.com*

¿Tienes un escritorio muy reducido para un teclado multimedia o nunca encuentras un sitio para el ratón? Pues júntalos a los dos en este compacto teclado de **diseño plano** que **integra un ministick** y dos botones en la parte superior izquierda para realizar las funciones del ratón. Cuesta acostumbrarse, pero con práctica resulta un invento muy interesante a la hora de jugar cuando hay poca superficie. No olvides que **puedes alejarte hasta a 8 metros del PC**. Es inalámbrico por radiofrecuencia de 2,4 GHz. ■





▲ Tamaño compacto y diseño plano ideal para espacios reducidos y también para jugar a distancia.

LAS CLAVES

- Ratón y teclado en un mismo módulo.
- Diseño muy compacto y plano.
- Teclado inalámbrico con radio de acción de 8 metros.

INTERÉS

Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

Alternativas

Placas base

ABIT AN832X • Puede con todo

169 € • Más info.: Abit
www.abit.com.tw/page/sp/index.php

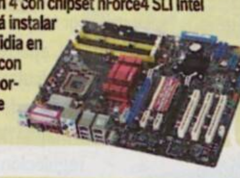
Basada en el chipset nForce4 SLI X32 para Ahtlon64/X2 con bus a 2 GHz, permite instalar dos tarjetas en modo SLI con PCI Express de X16 canales (en lugar de los habituales X8). Además de refrigeración OTEs para el chipset, integra una controladora Serial ATA para instalar discos duros en RAID a 3 GB/s y sonido multicanal 7.1.



ASUS P5N32-SLI Deluxe

189 € • Más información: Asus
es.asus.com

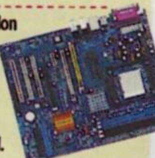
Esta placa Pentium 4 con chipset nForce4 SLI Intel Edition te permitirá instalar dos gráficas de nVidia en modo SLI y ahora con 16X cada una. Soporta procesadores de doble núcleo.



ASROCK 939 DualSATA2

69 € • Más información: Asrock
www.asrock.com

Por fin una placa base para Athlon 64 X2 que permite conservar tu vieja aceleradora 3D puesto que integra un puerto AGP, pero también un puerto PCI Express para futuras actualizaciones. Una idea genial.



Procesador

AMD Athlon 64 X2 3800+ • 64 bit y doble núcleo

349€ • Más información: AMD • www.amd.com

Ya han bajado de precio los procesadores Athlon64 de doble núcleo, así que merece la pena dar el salto a los 64 bit, y además con doble núcleo, para potenciar el funcionamiento bajo multitarea y estar preparado para futuros juegos que aprovecharán esta funcionalidad. Fabricado en proceso de 90 nanómetros y con la novedad del incremento de la caché L2 hasta 1MB. Un procesador que marca un salto tecnológico real y no sólo más velocidad.



Intel Pentium D Processor 930

349 € • Más información: Intel
www.intel.com

Nuevo modelo de Pentium 4 de doble núcleo, las series 900 con núcleo "Presler", ahora con 4MB de memoria caché L2. Soporta las instrucciones de 64 bit.



AMD Sempron 64 3000+

99 € • Más info.: AMD
www.amd.com

Los nuevos Sempron para zócalo 754 ya son compatibles con 64 bit. Fabricado en proceso de 0.13 micras y dotado de 256 KB de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 200 MHz.



Tarjeta Gráfica

Gigabyte GV-NX78T256D-ZK • Poderosa

299 € • Más información: Gigabyte
www.giga-byte.com.es

Integra el nuevo procesador NVIDIA GeForce 7800 GT, lo último en aceleración 3D con 20 canales de renderizado y una potencia de cálculo que dobla a su anterior generación. Soporta por hardware el avanzado motor de sombreado "Shader Model 3.0" de DirectX9.0c e integra 256 MB de memoria gráfica GDDR3. No es el tope de gama de la familia GeForce 7800, pero tiene todo lo que le pidas.



Sapphire Radeon X1800XL

339 € • Más información: Sapphire
www.sapphiretech.com/sp/

La llegada del nuevo tope de gama X1900 rebaja los precios de la serie Radeon X1800, que dispone de lo último en tecnología de aceleración 3D y soporta el "Shader Model 3.0". Es una gran alternativa.



XFX GeForce 6800 GS

242 € • Más información: XFX
www.xfxforce.com

Si lo que necesitas es actualizar tu gráfica AGP y aspirar a las máximas prestaciones, aquí tienes una buena opción con el nuevo procesador nVidia GeForce 6800 GS y 256 MB de memoria.

Tarjeta de sonido

SoundBlaster X-Fi XtremeMusic • Nueva generación



129 € • Más información: Creative
es.europe.creative.com

Es la nueva generación de tarjetas de Creative con el procesador de sonido X-Fi, tan potente como un Pentium 4 y que supone un gigantesco salto en aceleración de audio 3D con 7.1 canales. Tus juegos irán más rápidos y sonarán de cine en 24 bit de resolución, con certificación THX. Y si por las noches tienes que usar auriculares, prepárate para un sensacional efecto "surround".

SoundBlaster X-Fi Fatality FPS

249 € • Más información: Creative
es.europe.creative.com

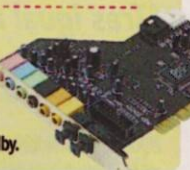
Si tienes algo más de presupuesto, este modelo de la serie X-Fi te interesa porque integra 64 MB de X-RAM para efectos, un rack de conexiones y mando a distancia.



Terratec Aureon 7.1 Dolby

59 € • Más información: Terratec
www.terratec.net

Un modelo con sonido 7.1 muy asequible y que cuenta con la gran ventaja de la tecnología Dolby Digital Live que convierte cualquier sonido al formato Dolby.



Teclado y ratón

Zboard • Un teclado para cada juego

59,95 € (24,95 € cada plantilla) • Info.: Zboard • www.4frags.com www.montatupc.com

Creado para los juegos por la especial disposición de las teclas –membrana WASD para los FPS o membrana QWERTY para uso normal– y por la posibilidad de intercambiar la plantilla por otras específicas de conocidos juegos.



Razer Diamong Back

44 € • Más información: Razer
www.4frags.com

Un ratón óptico con una sensibilidad de 1600 dpi diseñado para que los más exigentes arrasen en los juegos de acción gracias a su gran velocidad y su precisión, y con 7 botones programables.



Logitech G5 Laser Mouse

79,99 € • Más información: Logitech
www.logitech.com

Un ratón óptico por láser creado por Logitech pensando en los juegos de acción 3D, pues alcanza los 2000 dpi y asegura un movimiento ultrarrápido y muy preciso.



Altavoces

Creative Inspire T7900 • La caja de los truenos

119 € • Más información: Creative • es.europe.creative.com

Las tarjetas de sonido 7.1 requieren un conjunto de altavoces como este modelo de Creative, que destaca por incorporar el diseño de dos vías separadas (tweeter y cono de medios) en los tres altavoces frontales para una calidad extraordinaria. El amplificador de 8W RMS para los satélites, 20W RMS para el canal central y 24W RMS para el subwoofer garantiza un sonido sin distorsión.

Creative GigaWorks S750

479 € • Más info.: Creative
es.europe.creative.com

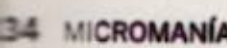
Con certificación THX estamos ante el rey del segmento, un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.

SteelSound 5H USB

64,90 €
Más información: SteelSound
www.4frags.com

Unos revolucionarios auriculares que logran un sorprendente efecto de inmersión acústica en y está pensado para los juegos de acción. También llevan micrófono incorporado.







¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

	Presupuesto
Placa base: Con chipset nForce4 Intel Edition	169 €
Procesador: Pentium D 950 65nm 4MB L2	322 €
RAM: 2 GB DDR2 667 MHz	490 €
Tarjeta gráfica: 2 tarjetas GeForce7800 GTX en modo SLI	950 €
Tarjeta de sonido: Creative SB X-Fi Fatality FPS	249 €
Disco duro: 2 discos Serial ATA/150 a 10.000 rpm en modo RAID	500 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: Plextor PX712 Serial ATA	64 €
Monitor: Samsung 214T. TFT 16/9	859 €
Altavoces: Creative Gigaworks S750	479 €
Ratón y teclado: Teclado Zboard y ratón Logitech G7	160 €
Periféricos: Thrustmaster Ferrari F1	220 €
TOTAL	4.511 €

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

	Presupuesto
Placa base: ABIT AN832X	169 €
Procesador: Athlon 64 X2 3800+	349 €
RAM: 2 GB de memoria DDR a 400 MHz	160 €
Tarjeta gráfica: Gigabyte GV-NX78T256D-ZK	299 €
Tarjeta de sonido: SoundBlaster X-Fi XtremeMusic	129 €
Disco duro: Western Digital Caviar 160GB	89 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: Plextor PX712 Serial ATA	64 €
Monitor: Philips 109B60	169 €
Altavoces: Creative Inspire T7900	119 €
Ratón y teclado: Zboard+Logitech G5	140 €
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger	20 €
Saitek X52 Flight Control System	150 €
Thrustmaster Rally GT	129 €
TOTAL	2.035 €

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

	Presupuesto
Placa base: con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P	42 €
Procesador: AMD Sempron 3000+ o Celeron D 3300	90 €
RAM: 1 GB de memoria DDR a 333 MHz	40 €
Tarjeta gráfica: chipsets nVidia GeForce 7300 o ATI Radeon X1300	120 €
Tarjeta de sonido: PCI con aceleración sonido 3D	20 €
Disco duro: 80 GB Ultra/ATA 133	45 €
Lector DVD: DVD 10X	15 €
Grabadora: Grabación DVD-R	35 €
Monitor: CRT 17 pulgadas pantalla plana	100 €
Altavoces: Conjunto 5.1	35 €
Ratón y teclado: Logitech Internet Pro	16 €
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger	20 €
TOTAL	578 €

Recomendado Micromanía

Alternativas

Joystick



Saitek X52 • Pilotaje seguro y certero

149,95 € • Más información: Corporate PC • Tel: 93 263 48 18 • www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Te sentirás como un auténtico piloto de caza de combate con este mando de control HOTAS que dispone de palanca de vuelo de alta resistencia y centrado por muelle, acelerador con display gráfico para seleccionar la programación de controles y acabado metálico de pulsadores y gatillos. Además, la iluminación de los botones es ideal para entornos con poca luz, como esa cabina que te has montado en tu habitación.

Thrustmaster Top Gun AfterBurner II

69,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Asequible conjunto de palanca y acelerador HOTAS que pueden separarse para mayor comodidad. Ambos disponen de mecanismos de alta precisión.



Saitek ST90

19,95 € • Más info.: Corporate PC • Tel.: 93 263 48 18 • www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible y que además destaca por la precisión de sus ejes y por la robustez del muelle de centrado. Después de volar se recoge, ocupando muy poco espacio.

Gamepad

Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo

22,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Un gamepad tan asequible como completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 06» «Pro Evolution Soccer 5» o «NBA Live 06», un D-Pad de magnífico tacto y precisión en las 8 direcciones ideal para los movimientos diagonales imprescindibles en los juegos deportivos, 12 botones programables y dos gatillos progresivos, más precisos a la hora de tirar a puerta.



Logitech Rumblepad II

24 € • Más información: Logitech • www.logitech.com

Con un D-Pad diseñado para dar mayor precisión a los movimientos diagonales, dispone de 10 botones en configuración de 6 frontales y 4 en los gatillos, sin duda la opción más ergonómica para los simuladores deportivos.



Thrustmaster Wireless Dual Trigger

59,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Con sus dos palancas y dos gatillos de modo analógico y el magnífico tacto de su D-Pad no habrá rival que resista tu juego de pases largos precisos. Y con la comodidad de su tecnología inalámbrica de 2.4 GHz.



Volante



Thrustmaster RallyGT Force Feedback Pro • Quema el asfalto

129,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Si aspiras al máximo control de tu bólido de competición aquí tienes el primer conjunto de volante y pedales con 5 ejes analógicos progresivos para que puedas controlar el embrague del cambio de marchas, el freno de mano con mayor tacto o realizar maniobras de punta-tacón.

Logitech MOMO Racing

149 € • Más información: Logitech • Tel: 91 375 33 68 • www.logitech.com

Ahora es un poco más asequible este intachable conjunto de volante y pedales, con una ergonomía a la altura de la extraordinaria calidad de los materiales. La palanca de cambio es robusta como pocas.



Speed Link 4in1 Force Feedback

67 € • Más información: 4Frags • www.4frags.com

Si eres fanático de los simuladores de rally aquí tienes este conjunto con un módulo independiente de freno de mano y palanca de cambios, de lo más realista.



Monitores

Philips 109B60 • ¡Ahora verás!

169 € • Más información: Philips • www.philips.es

No hay nada como un clásico monitor CRT para jugar y ahora que han bajado tanto los precios ante el empuje del TFT, es el momento de hacerse con una pantalla 19 pulgadas con tecnología LightFrame y pantalla plana real para jugar a una resolución de 1600x1200 píxeles. Su calidad de imagen es excelente con un tamaño del punto de 0.23 mm. Además, cumple con la normativa TCO03



ViweSonic VX724 Xtreme

380 € • Más información: ViewSonic • www.viewsonic.com

Nuevo récord de tiempo de respuesta, sólo 3ms, para que puedas jugar sin ralentizaciones ni efectos fantasma gracias a la tecnología Xtreme. Además, tiene una excelente calidad de imagen por



Benq FP231W

1269 € • Más información: Benq • www.benq.es

Si puedes tirar la casa por la ventana aquí tienes un impresionante monitor TFT de 23 pulgadas y en formato panorámico 16/9. Vamos, que cualquier imagen que visualice será todo un espectáculo.



Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

TARJETAS GRÁFICAS

Actualizarse, pero con AGP

Quiero actualizar mi tarjeta gráfica, pero debe ser AGP porque no quiero cambiar la placa base. Había pensado en una GeForce 6600 GT pero sólo tiene 128 MB, ¿basta para que los últimos juegos de acción 3D vayan bien a 1024x768? ■ Carlos Lázaro Milla



Por un poco más de dinero te recomendamos la nueva GeForce 6800 GS para puerto AGP. Además de ser mucho más rápida que la 6600 GT, NVIDIA ha actualizado a la última el núcleo NV42 de la 6800 GS y ahora soporta el motor de sombreado "Shader Model 3.0" de DirectX 9.0c, por lo que tendrás una gráfica plenamente actualizada. Además, tiene una velocidad de reloj de 450 MHz y su arquitectura se ha optimizado para soportar AGP 8X. ¡No hay color!

Aceleración

Tengo una tarjeta gráfica GeForce 6800 a la que quiero aumentar la velocidad de reloj del núcleo y de la memoria, ¿Como puedo hacerlo? ■ Santiago González



Puedes incrementar la velocidad de la GPU y de la memoria en el menú "valores de configuración de la frecuencia de reloj" que aparece en los controladores ForceWare. No incrementes más de 50 MHz para la GPU y 100 MHz para la memoria gráfica, y comprueba la estabilidad con la opción "detectar frecuencias óptimas". Si quieres hilar más fino también puedes usar la utilidad «nTune» de NVIDIA que puedes descargar de ***es.nvidia.com***

ALMACENAMIENTO

Instalar S.O.

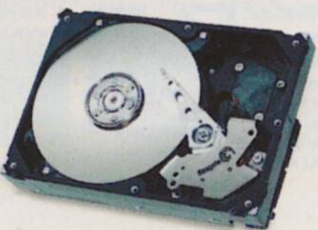
Tengo un PC nuevo y no puedo instalar el sistema operativo en el disco porque es un Serial ATA Maxtor de 200 GB y la instalación de Windows dice que no tengo disco duro porque no es IDE. ■ Carlos Hernandez Guirado



Tienes que realizar la instalación usando la utilidad de Maxtor «Diamond MaxBlast 4», que se crea sobre un CD como disco de arranque para para poder particionar y formatear el disco duro Serial ATA en formato NTFS. Puedes descargar esta utilidad y los tutoriales para la instalación del disco duro y el sistema operativo en ***www.maxtor.com***

Disco duro lento

Aunque he aumentado la memoria RAM de mi PC a 2 GB, el disco duro está casi todo el rato funcionando y se ralentiza todo. En juegos como «F.E.A.R.» a veces se produce una congelación de la imagen. Tengo hardware suficiente como para que funcione bien: un Pentium 4 a 3 GHz y una ATI Radeon 1800XT. ¿Cómo puedo solucionarlo? ■ Javier Merino

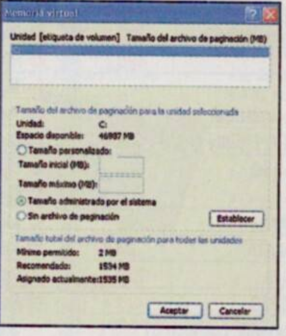


Tienes que hacerle una "puesta a punto" al disco duro, que consiste en eliminar archivos temporales innecesarios, activar la corrección de errores y, por último, desfragmentarlo. Para ello, entra en "Mi PC", señala el disco duro y con el botón derecho del ratón ve a "propiedades". Primero realiza "liberar espacio en disco", a continuación en "herramientas" selecciona "comprobación de errores" y reinicia para que se ejecute esta tarea antes de cargar Windows. Por último, también en "herramientas", selecciona "desfragmentar ahora".

SISTEMA OPERATIVO

Memoria virtual

Mi ordenador tiene 1 GB de RAM y mientras juego a títulos como «Age of Empires III» suelo tener otras aplicaciones abiertas para chatear o realizar descargas de Internet. Pero últimamente me sale un mensaje de aviso de "memoria virtual insuficiente, el sistema puede ralentizar el rendimiento". ¿Cómo puedo solucionarlo? ■ Miguel Angel Gil



Debes aumentar la memoria virtual asignada. Para ello entra en "panel de control, sistema, opciones avanzadas, rendimiento, memoria virtual" y comprueba la cantidad asignada. Haz clic sobre cambiar y selecciona la casilla "tamaño administrado por el sistema". Reinicia y vuelve a este menú para comprobar que ha aumentado la cantidad de memoria virtual.

COMPONENTES

Placas base

Tengo un Pentium 4 a 2,4 GHz en placa base MSI 845 pro4 y 512 MB de memoria SDRAM con dos módulos PC 133 de 256 MB cada uno. ¿Es posible aumentar la cantidad de memoria hasta 1 MB? Y, si es así, ¿necesito 1 módulo de 512 MB o dos de 256 en su lugar? ■ Augusto Sanchez de la Fuente



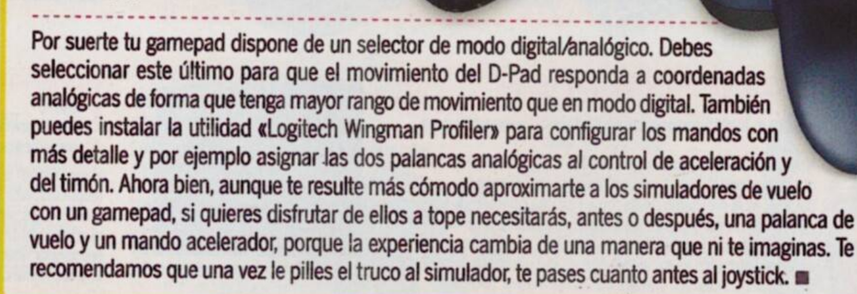
Puedes aumentar sin problemas la memoria de tu sistema. Si quieres más detalles de los módulos que puedes emplear, acude a la web ***www.msi.com.tw/program/products/mainboard/mbd/pro_mbd_detail.php?UID=33*** donde tienes las páginas de soporte e información de tu placa base.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Extra giro

Tengo un conjunto de volante y pedales Thrustmaster RallyGT Force Feedback Pro pero en el juego «Need For Speed. Most

La pregunta del mes



Configuración de ejes

Me he aficionado a los simuladores de vuelo pero de momento no pienso adquirir una palanca de vuelo y sólo tengo un gamepad Logitech RumblePad 2 como dispositivo de control. ¿Me podéis decir si es posible configurar este pad para usarlo como un joystick? ■ Alberto Acosta

Por suerte tu gamepad dispone de un selector de modo digital/analógico. Debes seleccionar este último para que el movimiento del D-Pad responda a coordenadas analógicas de forma que tenga mayor rango de movimiento que en modo digital. También puedes instalar la utilidad «Logitech Wingman Profiler» para configurar los mandos con más detalle y por ejemplo asignar las dos palancas analógicas al control de aceleración y del timón. Ahora bien, aunque te resulte más cómodo aproximarte a los simuladores de vuelo con un gamepad, si quieres disfrutar de ellos a tope necesitarás, antes o después, una palanca de vuelo y un mando acelerador, porque la experiencia cambia de una manera que ni te imaginas. Te recomendamos que una vez le pilles el truco al simulador, te pases cuanto antes al joystick. ■



Wanted", cuando activo las opciones de control extra de giro del volante, la acción se ralentiza considerablemente. También ocurre cuando se activan los efectos de vibración. ¿Acaso tengo que desactivar el Force Feedback? ■ Jacinto Bermejo



No es necesario que desactives el Force Feedback, debes actualizar los controladores y el software de tu volante a la última versión disponible, que puedes descargar de ***ts.thrustmaster.com/eng/index.php?pg=view_files&gid=1&fid=2&pid=219&cid=1*** Estos nuevos controladores, además de reducir la carga de la CPU y mejorar el rendimiento con Force Feedback, optimizan el uso de este volante en muchos títulos, como «Need for Speed Most Wanted».

SONIDO

Sonido 3D en Home Cinema

Tengo un receptor de Home Cinema con Dolby Digital, pero sólo consigo el 5.1 mediante un cable digital coaxial u óptico, las entradas para señales analógicas son estéreo y cuando conecto la tarjeta de sonido con el cable digital los juegos no se escuchan en multicanal. En consolas puedes escuchar tus juegos en Dolby con un cable óptico ¿Porqué en un PC no se puede? ■ Jesús Cea Oliva



El sonido Dolby Digital de las películas lo usan muy pocos juegos de PC y la mayoría tienen sonido 3D mediante DirectSound 3D, siendo necesario conectar la tarjeta de sonido al amplificador mediante cables analógicos 5.1. La única solución es adquirir una tarjeta de sonido que convierte todo el audio 3D en Dolby Digital, como la Terratec Aureon 7.1 Dolby, de la que tienes más información en ***www.terratec.net***

Instalación compleja

Recientemente he comprado una tarjeta de sonido X-Fi Extreme Music, pero en la tienda me recomendaron que antes de instalarla desactivara la que viene integrada en mi placa base, una Asus PEGD1. ¿Cuál es la manera de hacerlo? ■ Víctor Ramos Ferreiro



Tienes que entrar en la BIOS pulsando la tecla "suprimir" durante la secuencia de arranque. En el entorno de la BIOS, busca en el menú "Integrated Peripherals", el dispositivo "Onboard Audio Device". Simplemente selecciónalo y deshabilítalo. Luego, sal de la BIOS guardando los cambios.

CPU

Bloqueos inesperados

Últimamente mi PC se reinicia solo, a veces tarda mucho y otras apenas un instante, por lo que no creo que sea un problema de calor. Al reiniciarse la pantalla no responde, sólo se queda encendida la luz verde del PC. Tras apagarlo y encenderlo de nuevo, muchas veces arranca bien, pero al llegar Windows XP se detiene. Otras veces, después de comprobar la RAM sale que hay un error en la CMOS. ■ Retaliator

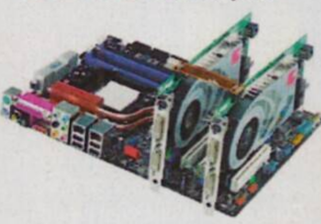


Tu PC presenta varios fallos diferentes. Pero antes de llevarlo a un servicio técnico prueba a revisar el correcto anclaje de los módulos de memoria RAM, sácalos, limpia todo y vuélvelos a insertar. Haz lo mismo con la tarjeta gráfica. Revisa también el cable y la alimentación del disco duro, que esté conectado a una toma de corriente directa de la fuente.

EL MODO SLI

Imagen dividida

En algunos juegos de hace unos años aparecen dos líneas blancas verticales paralelas en la pantalla. En otros como «F.E.A.R.» no se da este problema. Mi PC es un AMD Athlon 64 X2 4800+ con dos gráficas GeForce 7800 GTX en SLI y una RAM de 2 GB, todo bajo Windows XP 64. El monitor es un LG Flatron L1915S. ■ Pedro Pablo García Temprado



Se trata de un problema ocasionado por la configuración SLI. Si tras actualizar los controladores ForceWare de NVIDIA a la última versión disponible persiste el problema, no tendrás más remedio que deshabilitar el modo SLI cuando juegues a los títulos que dan problemas de imagen. ■

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

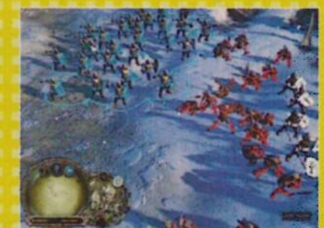
EL PADRINO



▶ Un juego de acción y aventura que ya es un clásico por su excelente ambientación, enormes escenarios y perfecta recreación de la película en que se basa. Si quieres disfrutar este entorno cinematográfico en alta resolución es más que recomendable una tarjeta aceleradora 3D con **128 MB**, en modelos como **GeForce 6600 o Radeon X1600**. Además, debido a la complejidad de la IA, la **CPU debería estar en la familia de los 2.4 GHz y con 1 MB** de memoria RAM. El sistema de control está basado en un manejo preciso del **ratón**, así que no estaría de más un **óptico con una elevada resolución dpi**, o de bola, pero de los más precisos.

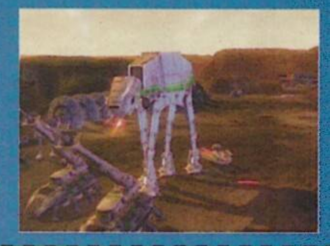
LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II

▶ Un juego de estrategia táctica de combate que destaca por sus impresionantes gráficos, con sombreados dinámicos, iluminación avanzada y múltiples efectos visuales que dan vida al universo de Tolkien. Para disfrutarlo conviene tener una tarjeta gráfica de gama media con **128 MB de memoria**, como la **GeForce 6600 o una Radeon X1600**. Respecto a la **CPU y la memoria**, hablamos de **2.6 GHz y 1 MB**, respectivamente. No olvides que también es importante un ratón preciso y una tarjeta de sonido 3D.



STAR WARS. EL IMPERIO EN GUERRA

▶ Estamos ante un juego de estrategia de combate con una realización técnica de cine, como nos tiene felizmente acostumbrados la serie "Star Wars". La cámara se puede mover libremente por los escenarios y el entorno 3D hace gala de geometrías, partículas y sombreados de altísimo nivel, pero por suerte está muy bien optimizado y es suficiente con una **GeForce 6600 o una Radeon X1600** para mover todo ello. Pero la **CPU debe rondar los 3 GHz**, mientras que hay que tener **1 GB de RAM** para evitar ralentizaciones.



LOS SIMS 2. ABREN NEGOCIOS

▶ Tratándose de una expansión, los requisitos técnicos de «Los Sims 2. Abren Negocios» no parece plantear demasiados problemas. A grandes rasgos, la recomendación de hardware es la misma que para «Los Sims 2». Aunque, no obstante, conviene recordar que es recomendable una **CPU de 2 GHz y 1 GB de memoria RAM** por si es ahora, con la expansión, cuando te decides a conocer por primera vez «Los Sims 2». Por lo demás, la expansión aconseja contar con un cómodo conjunto de escritorio, de teclado y ratón.





Un nuevo mundo para luchar

GUILD WARS FACTIONS

Si a un gran JDR online le pones cuotas mensuales gratuitas, lo adornas con un diseño genial de personajes y escenarios, y encima haces una expansión que no necesita el juego original... el éxito está asegurado.

CÓMO SERÁ...

➲ ARENANET/NC SOFT ➲ ROL ONLINE ➲ PRIMAVERA 2006

- ➲ LA ACCIÓN SE DESARROLLA en el nuevo continente de Cantha, de escenarios y ambientación oriental.
- ➲ «FACTIONS» UNIRÁ LOS MODOS DE JUEGOS PvE y PvP de forma mucho más íntima que en «Guild Wars», para que combines ambos estilos al jugar.
- ➲ DOS NUEVOS PERSONAJES: Asesino y ritualista, hacen su aparición en «Factions».
- ➲ ES UNA EXPANSIÓN Y TAMBIÉN UN JUEGO INDEPENDIENTE. O sea, que tengas o no tengas «Guild Wars» podrás jugarlo igualmente.
- ➲ TENDRÁ UNA VERSIÓN DE PRERESERVA, disponible el 31 de Marzo, que incluirá extras, una beta especial y un evento exclusivo para jugar el 27 de Abril.

Muy pocos juegos de rol online han sido capaces de plantar cara, en su popularidad, al todopoderoso «World of Warcraft» y "vivir" para contarlo. Claro que si a una gran jugabilidad, le unes calidad y una cuota mensual gratuita, muy mal se tendría que haber dado la cosa para que «Guild Wars» ni hubiera sido un éxito. Todo esto ha sido la base para que más de un millón de jugadores se hayan convertido en habituales del juego y estemos en vísperas de una fase final de pruebas y eventos de la primera expansión de «Guild Wars»: «Factions», una expansión tan atractiva que hasta será... ¡¡independiente!

MEZCLA DE ESTILOS

El nuevo continente de Cantha será el escenario en que la acción de «Factions» se desarrolle de una forma bastante original para lo ya conocido en «Guild Wars». «Factions» será una "solución" a la estructura rígida de opciones de juego del original. En «Guild Wars» la base de la acción se asienta en la elección de estilo de juego: una campaña PvE en la que desarrollar tu personaje, de forma que, ocasionalmente, ▸▸

«Factions» te llevará al continente de Cantha, ofreciéndote un nuevo estilo de juego basado en misiones de grupo

◄ ¡NUEVOS MUNDOS, NUEVOS PERSONAJES! Entrar en un nuevo territorio en el universo de «Guild Wars» implica necesariamente la introducción de nuevos personajes originarios de ese territorio. Para «Factions» son dos los creados específicamente: el asesino y el ritualista. ■



▲ **¡EL GRUPO ES LA FUERZA!** La combinación de estilos de juego PvE y PvP en «Factions» definirá su esencia, con una campaña de 14 misiones en la que combatirás contra enemigos y grupos, a la vez.



▲ **¡QUÉ BIEN LUCEN LAS NUEVAS PROFESIONES!** Dos nuevos tipos de personaje no parece un número excesivo, pero sus habilidades y potencial compensarán con creces lo exiguo de la cantidad.

PVE Y PVP DE LA MANO

¿UNO U OTRO? ¡MEJOR LOS DOS! Mientras que «Guild Wars» tiende a que el jugador se decante por un estilo de juego u otro –PvE o PvP– o que acceda al "player vs player" de forma ocasional si lo suyo es disfrutar de misiones, «Factions» apuesta por la mezcla de ambos estilos.

¡CREA ALIANZAS! La campaña de «Factions», además, te obligará a crear alianzas entre grupos de jugadores para afrontar determinados objetivos que sólo se resolverán luchando contra otros grupos.



▲ **¡FACCIONES ENFRENTADAS!** La campaña de «Factions» te obligará, en muchas misiones, a combatir tanto contra grupos de jugadores humanos como PNJs para conseguir objetivos comunes.



¡QUE TUS OJOS NO NUBLEN TU ENTENDIMIENTO! El -y la- ritualista será un personaje de lo más curioso. Sus ojos estarán vendados, pero no los necesitará para desplegar sus habilidades místicas invocando espíritus y visualizando lo etéreo. ■

¡DESCUBRE CANTHA!

EL NUEVO CONTINENTE de «Factions» está compuesto por tres naciones y ofrece una ambientación y estética de inequívoco estilo oriental. Es la base del Imperio de Cantha, ya entrevisto en algunas situaciones en el «Guild Wars» original, y el terreno en que se librarán las batallas entre grupos de jugadores y PNJs.

ROMPE CON LA ESTÉTICA DE «GUILD WARS». Su ambientación y diseño es realmente original y ofrece escenarios tan radicales como un mar sólido de jade, que imita las olas de un océano, o ciudades tan pobladas que los edificios se apilan unos sobre hasta enormes alturas.

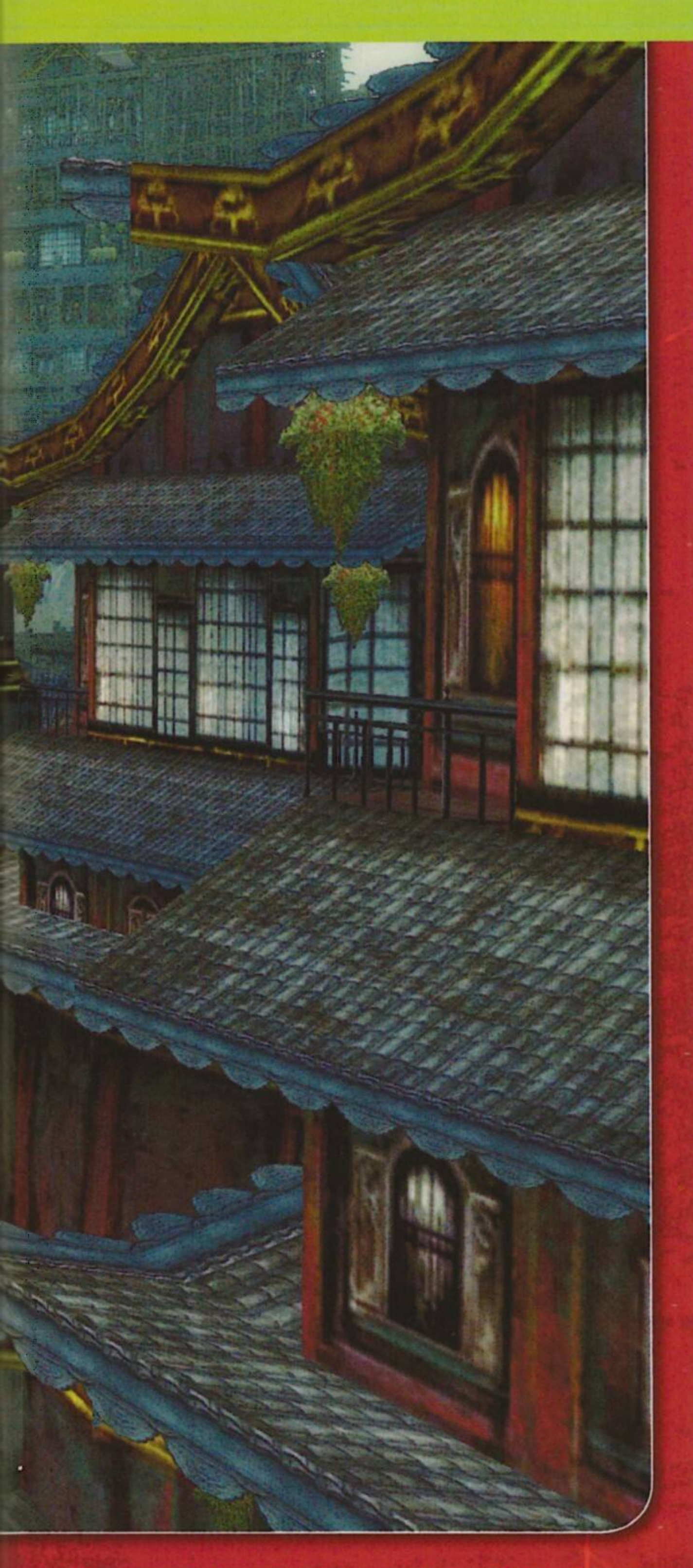
puedas hacer a arenas PvP, o un personaje dedicado exclusivamente al estilo PvP. «Factions» propone mezclar, de base, ambos estilos: una campaña de 14 misiones en la que, por narices, tienes que formar grupos y alianzas con otros grupos para enfrentarte a facciones rivales similares y combatir por un mismo objetivo.

Los 55 mapas que tendrá «Factions» serán parte de esos objetivos. Controlar algunos en concreto, o un cierto número de ellos, ayudarán a tu facción a imponerse sobre los rivales. Juego cooperativo y competitivo se dan la mano de este modo en un diseño de juego de lo más atractivo para jugadores aficionados a uno u otro estilo.

MÁS Y MEJOR «GUILD WARS»

«Factions» podrá ser jugado de forma independiente a «Guild

«Factions» podrá ser jugado de forma independiente, sin la obligación de tener «Guild Wars» instalado en tu PC



Wars», como ya hemos mencionado, pero tanto si eres jugador de éste, como si no lo has probado y la aparición de «Factions» te anima a hacerlo, has de saber que ciertos cambios y ajustes afectarán al juego original en el PvP. A las seis profesiones básicas se añadirán 25 nuevas habilidades, tu "guildmaster" podrá añadir PNJs como mercaderes a tu cuartel, etc. Pero, además, las arenas PvP se verán afectadas de forma más radical.

Todas las arenas serán pronto trasladadas a su propio continente, llamado Battle Isles y dejarán de estar asociadas a Cantha o al continente original de Ascalon, de forma que juegues con «Guild Wars» o con «Factions» podrás acceder exactamente a las mismas opciones de juego. Cualquier jugador que llegue a Lion's Arch –o su equivalente en «Factions»– podrá acceder inmediatamente a Battle Isles.

«Factions» se perfila como una expansión realmente genial. Y si con la experiencia previa de «Guild Wars» ya hemos disfrutado de lo lindo, puedes empezar a soñar con algo tan grande como el juego original. ■ F.D.L.



▲ ¡SIN DESCANSO! Los enemigos más contumaces siguen siendo una constante en «Factions». Al asesino Am Fah se le puede considerar, casi, el "primo" de los pesados de los escorpiones del juego original.



▲ ¡MÁS Y MEJOR PARA TUS PERSONAJES! Si decides visitar Cantha con un personaje ya existente, debes saber que las seis profesiones básicas de «Guild Wars» tendrán ahora 25 nuevas habilidades que desarrollar.



▲ ¡EN UN MAR DE JADE! Es impresionante, lo sabemos, pero el escenario donde se te puede aparecer no lo es menos: nada menos que un mar sólido de jade que simula a la perfección el oleaje de un océano.

Índice

Juego completo
- Myst III Exile

Demos jugables
- Ankh: Una aventura egipcia
- Commandos Strike Force
- Crashday
- El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media II
- Mad Tracks
- MX Vs ATV Unleashed
- Panzer Elite Action: Fields of Glory
- Rainbow Six. Lockdown
- The Movies
- TimeShift

Aplicación especial
- 20 Aniversario de Micromanía.

Previews
- El Padrino
- Marck Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
- Prey

Actualizaciones
- Brothers in Arms
- Doom 3
- Fallen Lords: Condemnation
- PC Fútbol 2006
- Quake 4
- Ski Racing 2006

Extras
- Taller de Juegos: Mapa Micromanía para Quake 4

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

¡Dale más juego a tu PC!

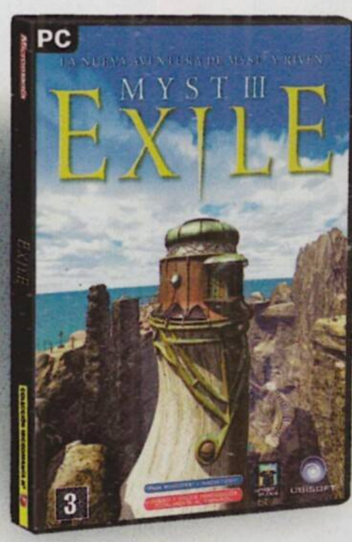
¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Juego completo

Myst III Exile

Género: Aventura · Compañía: Ubi Soft · Idioma: Castellano · Espacio: 2853 MB

Una de las sagas de aventuras más importantes de la historia de los videojuegos es, sin duda alguna, «Myst», cuya tercera entrega sitúa todo su argumento en torno a una vieja raza, los D´Ni, creadora del arte de escribir Eras y que es capaz de inventar un mundo nuevo a través de este poder. Partirás en la era Tomanha junto a un personaje llamado Atrus, quien acaba de escribir su último libro Releeshahn. A partir de ahí comienza una historia en la que un personaje llamado Saavedro roba dicho libro, desencadenando una serie de acontecimientos que se irán sucediendo y en el que tú tendras un papel importante. Si eres de los que le gustan los enigmas... apresúrate a resolver éste.







Lo que hay que tener

SO: Windows 95/98/ME/XP · CPU: Pentium II 233 MHz · RAM: 64 MB · HD: 250 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 8 MB · Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 8.0

Controles básicos:
Ratón: Todos los controles disponibles.

NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania.



Commandos Strike Force
Dos misiones completas

Género: Acción Compañía: Pyro Studios Distribuidor: Proein Lanzamiento: 17 marzo 2006 Idioma: Castellano Espacio: 674 MB

¡El nuevo «Commandos» ya está aquí! En esta espectacular demo podrás conocer lo que te ofrecerá en breve este genial título. La demo cuenta con dos completas misiones en las que tu objetivo será, una vez más, eliminar al bando nazi. En la primera tendrás que combatir para que los enemigos no accedan al potencial militar que ofrecen las armas nucleares, mientras que en la segunda te infiltrarás en las fuerzas enemigas para rescatar a un miembro de la resistencia francesa que ha sido capturado.

Lo que hay que tener

SO: Windows 2000/XP CPU: Pentium 4 1,8 GHz RAM: 256 MB HD: 348 MB Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 9.0c

Controles básicos:
W/S/A/D: Movimiento Ratón: Vistas Botón izq.: Disparar Botón dcha.: Zoom



Crashday
2 modalidades de juego

Género: Velocidad Compañía: Moon Byte Studios Distribuidor: Atari Lanzamiento: Febrero 2006 Idioma: Inglés Espacio: 315 MB

Velocidad, choques, explosiones... el lado más salvaje y espectacular del mundo del motor se pone a tu entera disposición en este «Crashday». El juego te propone una nueva forma de ver la velocidad, que puedes probar en una demo en la que te pones ante los mandos de dos vehículos diferentes. Disfruta de las dos modalidades de juego de que dispone: una para disfrutar de los más espectaculares saltos y otra para destruir al resto de coches que se encuentren en tu zona con un completo arsenal que te facilitará la tarea.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1,5 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 520 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

Controles básicos:
- Cursor arriba/abajo: Acelerar/frenar
- Cursor izq./dcha.: Izquierda/derecha
- N: Nitro
- Espacio: Freno de mano

Rainbow Six. Lockdown
Una misión completa y mapa

Género: Acción táctica Compañía: Red Storm Distribuidor: Ubi Soft Lanzamiento: Febrero 2006 Idioma: Inglés Espacio: 520

La popular saga «Rainbow Six» vuelve con «Lockdown», y como siempre la acción y la táctica son las principales características del juego. En la misión que incluye la demo tendrás que limpiar una zona de aparcamientos subterráneos de los terroristas que la cercan. Contarás con un grupo de agentes de élite que te cubrirán las espaldas en los momentos más delicados pero no olvides que, una vez más, eres tú quien está al mando de las operaciones.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1,5 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 833 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparar
- Botón dcha.: Zoom

Panzer Elite Action Fields of Glory

Género: Simulador Compañía: ZootFly/JoWood Distribuidor: Nobilis Ibérica Lanzamiento: Marzo 2006 Idioma: Inglés Espacio: 355 MB

Si pensabas que la Segunda Guerra Mundial sólo se vivía como soldado de infantería, espera a conocer un juego que te pondrá a los mandos de uno de los tanques más poderosos de la historia: el Panzer. La demo incluye una misión completa exclusiva que no se incluye en la versión final de «Panzer Elite Action» y en la que avanzarás junto a tu escuadrón, abriéndote camino entre los muchos enemigos que encontrarás por todas partes: puestos de control, tanques enemigos, torretas...

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 450 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

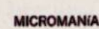
Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Cañón
- Botón izq.: Disparar
- Botón dcha.: Zoom

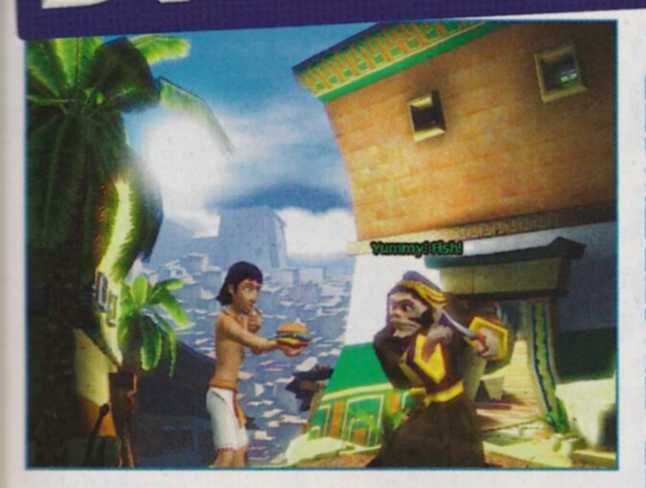
¡¡Preview!!

El Padrino
La gran "familia"

Género: Acción/Aventura Compañía: E.A Games Distribuidor: Electronic Arts Lanzamiento: Marzo 2006 Idioma: Inglés

«El Padrino» es uno de los lanzamientos más esperados de los últimos meses y si aún no estabas muerto de ganas por conseguirlo, espera a ver este vídeo y te convencerás. Como miembro de la "familia" te verás envuelto desde el principio del juego en una ola de crimen, sobornos y dinero de la que ya no podrás escapar... En el video puedes comprobar la increíble ambientación del juego, que recrea con gran eficacia personajes, situaciones y escenarios del Nueva York de los años 40 y a la vez te dará una idea de todo lo que se puede hacer en el juego y la importancia de tus decisiones, cada una de ellas con sus correspondientes consecuencias. "El Padrino" une la magia del clásico de la gran pantalla con la emoción de una aventura de altos vuelos: mucha acción, realismo, gran acabado gráfico y lo que es más importante, una gran dosis de entretenimiento que te hará pasar horas y horas formando parte del clan Corleone.





ANKH
Una Aventura Egipcia
Un nivel completo

Género: Aventura · Compañía: Deck 13
Distribuidor: Take2
Lanzamiento: Febrero 2006
Idioma de la demo: Inglés · Espacio: 63 MB

El antiguo Egipto es el escenario en que se desarrolla toda la acción de esta simpática aventura en la que tendrás que tomar el papel de un joven llamado Astil, al que deberás salvar de una maldición que le ha caído tras robar la llave de la Gran Pirámide. En la demo tendrás que escapar de multitud de situaciones complejas que se presentan en cada momento, una experiencia suficiente como para comprobar el sentido del humor que la aventura pone en juego a lo largo de todo su desarrollo.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1,5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 171 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

DEMO RECOMENDADA Micromanía

El Señor de los Anillos
La Batalla por La Tierra Media II
Dos mapas de juego

Género: Estrategia · Compañía: E.A. Games
Distribuidor: Electronic Arts
Lanzamiento: Marzo 2006 · Idioma de la demo: Inglés · Espacio: 1393 MB





La segunda entrega de «La Batalla por la Tierra Media» ya dispone de una espectacular demo de 1,36 GB que te ofrecemos en el DVD de este mes. Te permitirá disfrutar del modo de juego escaramuza (skirmish) en dos mapas diferentes en los que partirás de cero, y en los que tendrás que evolucionar rápidamente antes de las batallas. Si quieres, podrás probar antes el tutorial que te desvelará algunos pequeños trucos que serán de ayuda en la conquista de los mapas.

Lo que hay que tener

- SO: Windows XP · CPU: Pentium 4 1,6 GHz · RAM: 256 MB · HD: 6 GB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

¡¡Preview!!



Prey
Un multijugador explosivo

Género: Acción · Compañía: Human Head Studios
Distribuidor: Take 2 · Lanzamiento: Junio 2006 · Idioma: Inglés

En el número 132 de Micromanía ya disfrutaste de un video de «Prey» que mostraba las evoluciones en su desarrollo. Ahora es el momento de conocer otra de sus facetas importantes: el modo multijugador. Estos dos vídeos muestran el clásico modo deathmatch con el toque «Prey», donde la gravedad y la física imponen su peso, aportando originalidad y potenciando su jugabilidad.

Marck Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
Originalidad ante todo

Género: Acción/Aventura · Compañía: The Collective
Distribuidor: Atari · Lanzamiento: Febrero 2006 · Idioma: Inglés

En este vídeo podrás ver un adelanto de lo que te espera en este juego que se perfila de lo más atractivo y divertido y en el que debes ganarte respeto haciendo los mejores "graffitis" callejeros.

The Movies
Toda la magia del cine

Género: Estrategia · Compañía: Lionhead Studios · Distribuidor: Activision
Lanzamiento: Ya disponible
Idioma: Inglés · Espacio: 285 MB

Si eres un apasionado del cine y de los juegos innovadores y cargados de originalidad, ya puedes probar esta demo de la última producción de Lionhead. «The Movies» te permitirá dar el salto definitivo a la fama convirtiéndote en un reputado director de cine, labor nada sencilla. En la demo podrás recorrer los primeros años de la industria del cine. Demuestra que eres un buen director y consigue controlar a tu grupo de actores.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1,5 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 833 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparar
- Botón dcha.: Zoom

Mad Tracks
3 modos de juego diferentes

Género: Velocidad · Compañía: Load inc
Distribuidor: Load inc
Lanzamiento: Por Confirmar
Idioma de la demo: Inglés · Espacio: 55 MB

Con una combinación de los mejores reflejos y la mayor habilidad al volante habrás de hacer frente a esta demo en la que el objetivo es llegar el primero utilizando para eso todos los medios que tengas a tu alcance. Te podrás subir a los mandos de tres coches diferentes sobre los que afrontar las diferentes pruebas incluidas. Ten en cuenta que alguna de ellas, una vez superada, abre nuevas pruebas, así que mentalízate de que tendrás que echar el resto para ir avanzando.

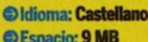
Lo que hay que tener

- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 60 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar
- Cursor izq./dcha.: Izquierda/derecha
- Control: Disparo

Quake 4
Mapa Micromanía





- Género: Acción
- Compañía: Raven Software
- Distribuidor: Activision
- Idioma: Castellano
- Espacio: 9 MB

Siguiendo con el tutorial que encontrarás en la sección Taller de Juegos de la revista, hemos incluido en el DVD de este mes, en la carpeta \Xtras\Extras\Quake 4 los ficheros necesarios para la creación del mapa Deathmatch de «Quake 4». Entre estos ficheros encontrarás el archivo del mapa para el editor con ejemplos y el escenario final compilado y jugable con extras. Además encontrarás un fichero comprimido en formato zip con un pack de texturas que se ha usado en la creación del mapa. Para unas instrucciones más concretas de cada uno de ellos, lee atentamente la sección Taller de Juegos de la revista de este mes.

MX Vs ATV Unleashed
Carrera en ATV, MX o Monster Truck

Género: Velocidad · Compañía: Rainbow Studios · Distribuidor: THQ · Lanzamiento: Por Confirmar · Idioma: Inglés · Espacio: 79 MB

Sobre el asiento de una moto MX, un ATV o un Monster Truck, podrás disfrutar de una carrera llena de obstáculos y peligros en la que llegar el primero es el único objetivo. Manejar algunos de estos vehículos no es tan sencillo como parece y pronto te darás cuenta de que las caídas formarán parte del escenario habitual si no andas con pies de plomo. ¡Colócate el casco que ya va a empezar el espectáculo!

Lo que hay que tener

- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 1,2 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 129 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Espacio: Acelerar
- Control: Frenar
- Cursores: Izquierda/ Derecha





¡Micromanía cumple 20 años! Seguimos celebrándolo con una nueva entrega de revistas clásicas en archivos PDF, contenidas en nuestro DVD. Este mes, os ofrecemos todas las revistas de 1.997, año en que estalla definitivamente la revolución gráfica en PC, con la llegada de las primeras tarjetas aceleradoras 3D. Tras el gran cambio que sufrió el año anterior un clásico de los deportivos como «FIFA», saltando a las 3D, E.A. empieza a abrir camino en la tecnología. También aparecen un puñado de juegos ya clásicos como «Carmageddon», «Dungeon Keeper», «Riven» -la continuación de «Myst»- o el singular «Ecstatica». Era sólo el comienzo de la "esclavitud" a que nos somete el hardware.

TimeShift
Un nivel completo

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Acción · Compañía: Saber Interactive · Distribuidor: Atari · Lanzamiento: Marzo 2006 · Idioma de la demo: Castellano · Espacio: 577 MB

¡Cuántas veces no has soñado con detener el tiempo o retroceder para enmendar un error! Bueno, pues ahora tienes la oportunidad de hacerlo con este juego de acción en primera persona en el que, además de combatir sin descanso contra todo tipo de enemigos, podrás hacer uso de poderes que te permitirán manipular y jugar con el tiempo para tu propio beneficio. En la demo tendrás acceso a un nivel completo que comienza situándote atrapado en una zona plagada de enemigos a los que te enfrentarás con todo tu arsenal. No tardarás en encontrarte en determinadas ocasiones en las que no podrás avanzar en el nivel sin usar tus poderes de control del tiempo. Ralentizar la acción, además, te supondrá una ayuda a la hora de encararte con un número amplio de enemigos.

Lo que hay que tener

SO: Windows 2000/XP · CPU: Pentium 4 2 GHz · RAM: 512 MB · HD: 1GB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 128 MB · Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 9.0c

Controles básicos:

W/S/A/D: Movimiento · Ratón: Vistas · Botón izq.: Disparo · F: Detener el tiempo

Actualizacione

PC Fútbol 2006
Actualización a la versión 1.3. Este archivo actualiza el juego desde la versión 1.0 y resulta imprescindible para jugar partidos en modo online. Las partidas guardadas con la versión 1.0 no funcionarán con esta nueva versión del juego.

Ski Racing 2006
Este archivo supone la primera actualización del juego. Gracias al mismo se solucionan algunos problemas durante las partidas en el modo multijugador, además de ampliar la información de los distintos servidores de juego. Además se añade a un nuevo esquiador profesional de nacionalidad noruega.

Fallen Lords: Condemnation
Actualización a la versión 1.0.0.3. Este archivo incorpora mejoras en el apartado gráfico, especialmente en cuanto a texturas. También se han realizado ciertos retoques en las unidades para el modo multijugador y, por último, se han introducido mejoras sugeridas por los usuarios a través del sistema de reporte de bugs.

Brothers in Arms
Actualización a la versión 1.11. Todas las mejoras de este fichero centran sus objetivos en el modo online, en el que se solventan los problemas de estabilidad en la conexión con los servidores de juego.

Quake 4
Actualización a la versión 1.0.5 beta. La instalación de esta actualización cobra especial importancia en sistemas con procesadores Hyper-Threading, procesadores Dual Core o multiprocesadores, ya que aumenta el rendimiento de estos equipos considerablemente.

Doom 3
Actualización a la versión 1.3. Este archivo añade soporte para el sistema punkbuster y para el sistema de sonido de Creative EAX Advanced HD. Igualmente se han corregido algunos bugs que se habían detectado en el juego.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE Micromanía

No te pierdas...

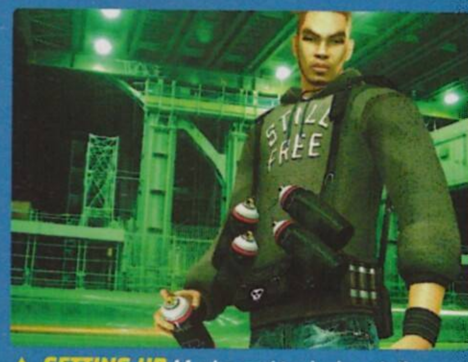
UNREAL TOURNAMENT 2007

El rey de la acción multijugador ha vuelto: más modos de juego, nuevos gráficos, más diversión y mayor jugabilidad. ¡Descúbrelo en Micromanía!

Y además...



▲ **EL PADRINO** ¡Crees que puedes ser Padrino de los Corleone? ¡Consíguelo con esta guía!



▲ **GETTING UP** Mucha acción, lucha, sigilo y... ¡graffitis! Originalidad a lo grande.



▲ **OBLIVION** ¡Ya llega! Descubre en nuestro análisis si es tan alucinante como parece.

Y en nuestro DVD

WILL ROCK

Juego Completo Original para PC

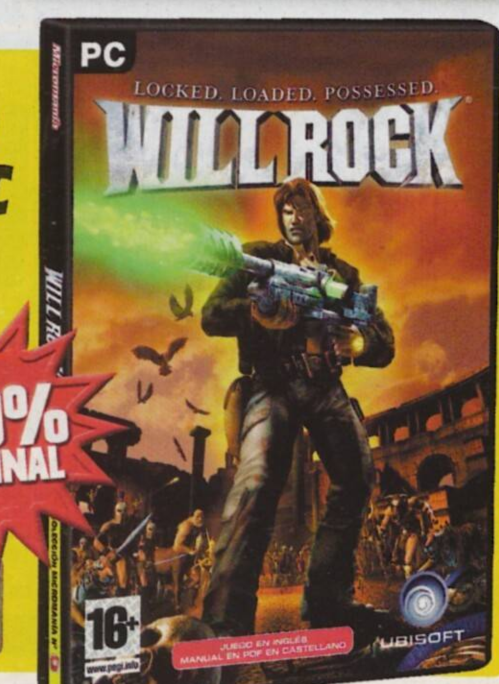
¡Acción desbordante para los jugadores más duros y apasionados!





- ¡Disfruta de la acción más intensa y divertida combatiendo contra hordas de demonios y bestias míticas!
- ¡Utiliza el armamento más alucinante que hayas visto para acabar con todos los monstruos!

100% ORIGINAL



Y además, las mejores **demos jugables** del mes, **previews** y nuevas **sorpresas** porque... ¡seguimos celebrando el **Año de Micromanía**!

ota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.



PC DVD ROM